E3-AS JÁTÉKOZON 32 OLDALON » 14 JÁTÉKTESZT » XBOX ONE ÉS PLAYSTATION 4

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2013. 07.

» 4 OLDALAS TESZT

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

A LEGENDÁS SOROZAT VISSZATÉRT A PC-RE!

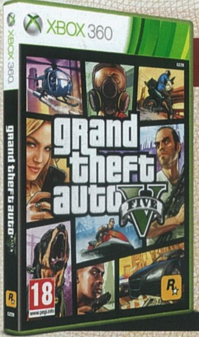
ÖSSZESEN 58 JÁTÉK

» MINECRAFT ROVAT » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

GTA V

előfizetési akció

Konzolos játék a PC Guru előfizetés mellé!



XBOX 360-as verzió:

EGYHAVI előfizetéssel	14.490 Ft
NEGYEDÉVES előfizetéssel	16.490 Ft
FÉLÉVES előfizetéssel	20.990 Ft
ÉVES előfizetéssel	27.990 Ft

PLAYSTATION 3-as verzió:

EGYHAVI előfizetéssel	14.490 Ft
NEGYEDÉVES előfizetéssel	16.490 Ft
FÉLÉVES előfizetéssel	20.990 Ft
ÉVES előfizetéssel	27.990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a PC Guru Online!

www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- E3-AS ÖSSZEFOGLALÓ
- ISMÉT DOBOZOS JÁTÉK A GURU MELLÉ

Alan Wake és a PC Guru esete

Júniusban durván leizzadtam – ez a mondat így nyár közepén persze elég snasszul hangzik, de a helyzet az, hogy ez nem a helyenként egészen durva kánikula miatt történt, hanem a Remedy okozott nekem (és velem együtt a teljes szerkesztőségnek) egy meglehetősen „izgalmas" napot. Az úgy volt, hogy már hónapokkal ezelőtt sikerült megegyeznünk a Nordic Gamesszel arról, hogy idén megkapjuk teljes játéknak a tavaly PC-re is megjelent Alan Wake-et *(Chris 95%-ra értékelte)*. Megjelenésnek a nyár közepét választottuk, hiszen az olvasóknak ilyenkor van a legtöbb idejük játszani, és igyekeztünk úgy alakítani a dolgokat, hogy igazi minőségi programmal tudjátok elütni a szabadidőtöket. Végezetül pedig – ha már lúd, legyen kövér alapon – arra jutottunk, hogy ezt a kiváló játékot dobozban nyújtjuk át nektek, egyrészt mert ez a játék megérdemli, de ami még fontosabb, mert ti is megérdemlitek.

Minden ment is, mint a karikacsapás, aztán egy nappal a DVD leadása előtt beütött a ménkű, ugyanis a játékot készítő Remedy kitalálta, hogy mégsem szeretnék, ha júliusban teljes játék lenne az Alan Wake. A hír hallatán a nagyjából 22 fokra légkondicionált irodában is azonnal kivert a víz, és minden udvariasságomat latba vetve igyekeztem meggyőzni a csapattal közvetlen kapcsolatban álló nordicos kollégákat, hogy segítsenek elsimítani a helyzetet. A finn fejlesztők persze nem kapkodták el a választ, így nagyjából egy napig őrlődtünk kétségek között, mire megérkezett a pozitív válasz: mehet az Alan Wake a magazin mellé – ekkor egyébként egy akkora kő esett le a mellkasomról, hogy nem is értem, aznap miért nem jeleztek földrengést a budapesti XI. kerületben...

Nem volt tehát feszültségtől mentes a júniusi leadás sem, de a végeredményt látva azért bőven megérte – és itt most nemcsak az Alan Wake-re gondolok, de a tartalomra is. 32 oldalon számolunk be az E3 legérdekesebb játékairól, és szerencsére a tesztrovatba is bőven jutottak olyan programok, amikért júliusban is érdemes bekapcsolni a gépeket. A teljes játékunkhoz ezúttal is jó szórakozást kívánok (szoba besötétít, füles a fejre), a magazint pedig ne hagyjátok otthon, bárhová mentek is. Augusztusban újra találkozunk, de addig is, mint mindig,...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Mortal Kombat: Komplete Edition

Hosszú szünet után végre ismét van PC-re Mortal Kombat. Négy oldalon teszteltük a konzolon hatalmas sikert arató 9. részt.

A HÓNAP TESZTJE

Company of Heroes 2

Egyre kevesebb a stratégia manapság, de a Company of Heroes most jó időre lefoglalja majd a műfaj szerelmeseit. Teszt 4 oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

Titanfall

Az ex-Infinity Wardos srácok új csapata, a Respawn bemutatta vadonatúj játékát. Vajon klasszikus születik...?

Utoljára 2009. decemberében volt dobozos játék a PC Guru mellé, de az Alan Wake-kel most megtört a „csend". Ennek kapcsán pedig adja magát a kérdés, hogy neked mi volt az első dobozos játékod, és megvan-e még?

Bate

Pontosan nem emlékszem már, hogy melyik volt az első, de ami örökre belém égett, az a '80-as évek végén kapott C64-es Impossible Mission II volt, hatalmas (és igen sérülékeny) műanyagdobozban, kézikönyvvel és mágnesszalagos kazettával. Otthon talán még megvan, mostanra komoly ezreket érhet.

Miguel

A Task Force 1942 című, második világháborús csatahajószimulátor-stratégia volt az, 4999 forintért vettem, és azóta sem kaptam olyan csúnya hegyi beszédet a szüleimtől. Visszavittem a boltba, és hat évvel később megvettem a Baldur's Gate-et. Az megvan még ma is.

Chris

Nem merem bevallani, túl öregnek fogtok tartani. Na jó, legyen: Impossible Mission II, a Novotrade gondozásában. 800 Ft volt, hónapokig gyűjtögettem rá. Az első PC-s játékom pedig a Quake volt, vagy az Ultima Online. Már nem emlékszem pontosan.

JohnBart

Az Operation Flashpoint Game of the Year kiadása, 2003-ból. Természetesen még mindig a polcomon pihen, és bár a doboz az elmúlt tíz év alatt kissé lerongyolódott, a CD-ket még mindig olvassa az optikai meghajtó. Hmm... Megyek és fel is rakom a gépre!

Wilson

Habár a géphez adták, de volt valamilyen doboza, úgyhogy a válaszom mindenképp a Game Boyos Tetris, ami 1992-ben jutott el ide, Kelet-Európa szélére, a csodaszámba menő konzollal együtt. A kazetta és a gép is megvan, de bekapcsolni már nem merem: tudom, hogy nem bírnám letenni!

Midnite_

A Destruction Derby volt az, 1995-ben, mikor meglett az első saját PC-m. Akkoriban grafikai csodának tűnt! A kor középkategóriás CD-olvasóinak minősége miatt sajna a lemez alig egy év alatt cafattá karcolódott, így kidobásra került, de emlékét máig őrzöm.

Chocho

Lords of Magic volt a címe, de hogy milyen játék volt, az sosem derült ki, mert nem futott az akkori 486-osomon. Mindenesetre máig megvan, és néhányszor eljátszottam a gondolattal, hogy megpróbálom elindítani – bár félek, a mostani konfigom már túl gyors lenne hozzá...

Mo

Mivel otthon igen későn lett csak olyan gépem, amit lehetett játékra is használni, így emlékeim szerint a Theocracy nevű RTS volt az első dobozos játékom, amiben egy közép-amerikai indián törzzsel kellett felkészülni a spanyol hódítók hadjáratára. Ajándék lónak ugye...

40
THE DIVISION
Több évnyi várakozás és más Ubisoft-sorozatok multiplayer módjának elkészítése után ismét önálló játékot készíthet a Massive Entertainment. Az E3-on debütált a Division, amely új szintre szeretné emelni mindazt, amit a TPS-ekről tudunk.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
012 E3 2013
013 E3: A hiányzók
014 E3: Játékdaráló
016 PlayStation 4
018 Xbox One
020 Mad Max
021 Outlast
021 Daylight
022 The Crew
024 Scribblenauts Unmasked
025 Castlevania: Lords of Shadow
026 Need for Speed: Rivals
028 Plants vs Zombies: Garden Warfare
029 Dying Light
030 Castlevania: Lords of Shadow 2
032 Titanfall
036 South Park
036 Trials Fusion
037 Transistor
038 Murdered: Soul Suspect
040 The Division

TESZT

044 Company of Heroes 2
050 Rising Storm
052 Marvel Heroes
056 Skyward Collapse
057 Rush Bros.
058 Magrunner: Dark Pulse
060 Deadpool
064 Trackmania 2: Stadium
066 Mortal Kombat: Komplete Edition
070 Gunpoint
072 State of Decay
074 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

076 Neverwinter ABC
082 StarCraft II, Korea, és az eSport

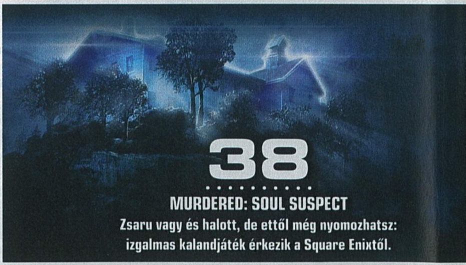
HARDVER

094 Hardverhírek
096 iOS 7 bétateszt
098 Asus Phonepad teszt
100 Intel Haswell teszt
102 Hardverbemutató
103 Huawei Ascend Y300 teszt
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

084 Klasszikusok újrajátszva
086 Minecraft-rovat
088 Top 5 legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

32
TITANFALL
Nincs többé titkolózás, most már mindent el tudunk mesélni az egykori Call of Duty-gyárosok új játékáról.



38
MURDERED: SOUL SUSPECT
Zsaru vagy és halott, de ettől még nyomozhatsz: izgalmas kalandjáték érkezik a Square Enixtől.

30
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
Drakula nem halott, és élvezi az életet: ősszel érkezik az új Castlevania!

44
COMPANY OF HEROES 2
Az ablakon és a falakon túl dübörög a kánikula, az emberek oszladoznak a hőtől, de naptej helyett mi inkább a második világháború keleti frontjának fagyos küzdelmeivel igyekeztünk elkerülni a napszúrást. Sikerült!

60
DEADPOOL
Minden idők legviccesebb szuperhőse a személyiségéhez illő játékban aprítja a gonoszokat.

72
STATE OF DECAY
Amerikát ellepték a zombit, de pár bátor túlélő megpróbálja visszaállítani a rendet, vérrel, verítékkel és fegyverekkel.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 9WASWH4A

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. szeptember 1-ig** érvényes.

ALAN WAKE®

[ÍRTA WILSON] **Gondoltál már arra, milyen lenne, ha a rémálmaid valósággá válnának, és nem tudnál felébredni a látomásokból? Mit tennél, ha eltűnne az, akit a legjobban szeretsz?**

Aki csak most, a PC Guru megvásárlásával találkozik először az Alan Wake-kel, el se tudja képzelni, mit jelentett a játék azoknak, akik már a kezdetek óta várták. A Max Payne 2 sikerével népszerűségi csúcsokat döntő finn Remedy 2005-ben jelentette be a következő generációs konzolok (egész pontosan az Xbox 360) és a PC új reménységeként, hogy aztán az egészből évekig ne legyen semmi. A problémás fejlesztés mögött a Remedy kísérletezése állt: az Alan Wake eredetileg sandbox játék lett volna, de ez a keret kettéhasította a horror és a félelemkeltés finom szövetét – a játékot a Microsoft pénze és az Xbox 360 exkluzivitás bevállalása mentette meg, na meg egy alapos átszabás. Az újabb egy esztendőnyi finomhangolás után az eredetileg 2010-ben kiadott Alan Wake mégis minden képzeletet felülmúlóan jó lett. Nem túlzás azt állítani, hogy a PC Guru minden idők egyik legjobb játékát tudja most átnyújtani!

A játék aktiválásához szükséges Steam-kódot ezúttal a DVD-lemezre nyomtatva találjátok meg.

A BÚRA ALATT

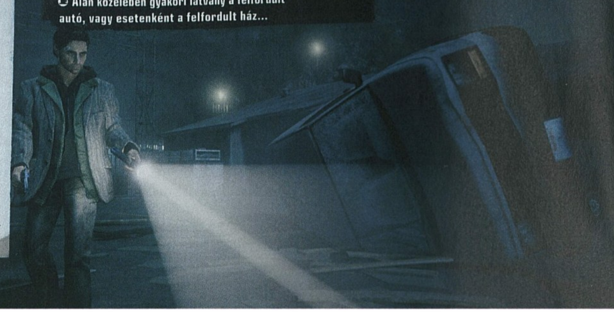
Könnyű kategóriába sorolni az Alan Wake-et: klasszikus túlélőhorror, csak épp a stílus képviselőitől eltérően filmszerű, történetközpontú megvalósítással. Főhőse egy teljesen átlagos fickó: Alan Wake ebben az univerzumban világszerte ismert, sikeres író, de egyszerűen nem boldogul legújabb regényével. Az éveken át tartó írói válságból felesége és egy vakáció lenne hivatott kizökkenteni, de az idilli kisvárosban, Bright Fallsban nem minden kóser. Mrs. Wake-nek, vagyis Alice-nek már az első éjszaka nyoma vész, Alan pedig egy héttel később, egy sziklacsúcson lógó autóroncsban tér magához. Nem tudja, hogy került oda, mi történt a kiesett hét nap alatt, az viszont még számára is egyértelmű, hogy valami nagyon nincs rendben, mert egy teljesen elborult, vérszomjas, fejszét lóbáló ürge akarja apró darabokra szedni, ez pedig mindenképp káros lenne az elméjére és az egészségére nézve, amit csak tovább tetéz az, hogy rövid időn belül belebotlik az új könyve egyik fejezetébe is. Mi ezzel a baj? Az, hogy a műből még egy sort sem vetett papírra, a borítón mégis az ő neve van, ráadásul a leírtak elkezdenek megtörténni...

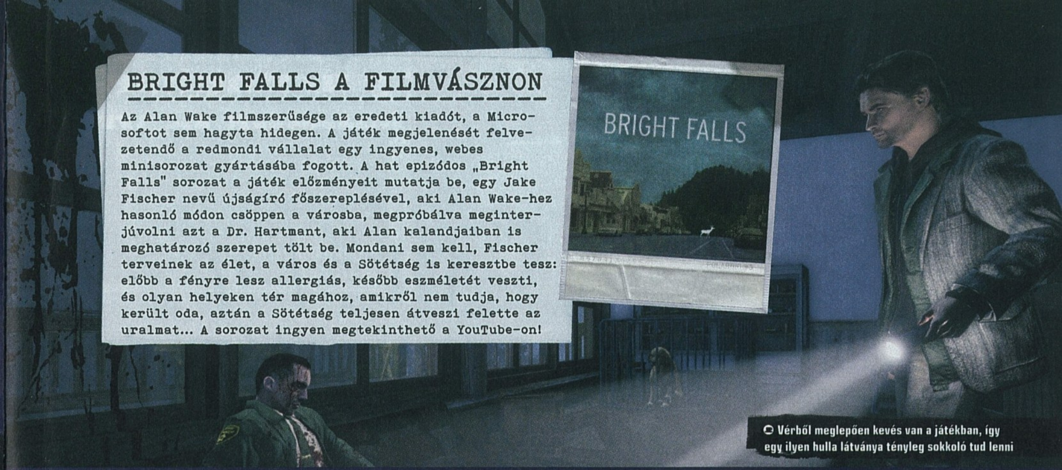
A REMÉNY RABJAI

Ez a korántsem mindennapi történet egy olyan új formátumban kerül elmesélésre, mely túlzás nélkül játéktörténelmet írt. Az Alan Wake fejlesztése során az egész világ a Lost kalandjait nézte, és ez a Remedyt

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el a pontos címeteket és neveteket is feltüntetni!


Alan közelében gyakori látvány a felfordult autó, vagy esetenként a felfordult ház...



BRIGHT FALLS A FILMVÁSZNON

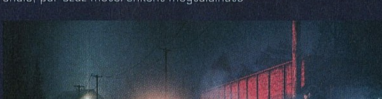
Az Alan Wake filmszerűsége az eredeti kiadót, a Microsoftot sem hagyta hidegen. A játék megjelenését felvezetendő a redmondi vállalat egy ingyenes, webes minisorozat gyártásába fogott. A hat epizódos „Bright Falls" sorozat a játék előzményeit mutatja be, egy Jake Fischer nevű újságíró főszereplésével, aki Alan Wake-hez hasonló módon csöppen a városba, megpróbálva meginterjúvolni azt a Dr. Hartmant, aki Alan kalandjaiban is meghatározó szerepet tölt be. Mondani sem kell, Fischer terveinek az élet, a város és a Sötétség is keresztbe tesz: előbb a fényre lesz allergiás, később eszméletét veszti, és olyan helyeken tér magához, amikről nem tudja, hogy került oda, aztán a Sötétség teljesen átveszi felette az uralmat... A sorozat ingyen megtekinthető a YouTube-on!

Vérből meglepően kevés van a játékban, így egy ilyen hulla látványa tényleg sokkoló tud lenni

sem hagyta hidegen. A kifejezetten parádés sztori epizodikus formában kerül tálalásra: a játék több fejezetre bontja a fontosabb részeket, eltérő napszakokkal és helyszínekkel operálva. Ez semmihez sem fogható dinamikával ruházza fel az eseményeket, főleg, mert mindegyik végén a levegőben marad a sztori, és a váratlan fordulatok folyamatosan a következő etapig terelik a játékost. Az egészet egy kifejezetten zseniális zenei anyag fogja közre – az epizódok végére bevágott dalok legalább olyan fontos részei a történetmesélésnek, mint az átvezető videók, gyakorlatilag mindegyik szövege igazodik az eseményekhez, extra színezetet adva az amúgy önmagában is kiváló dramaturgiához. Igazán nagy előnyben azok lesznek, akik jártasak a horror és a thriller műfajában, a Remedy ugyanis hatalmas főhajtással tiszteleg a nagyok előtt. Stephen King és David Lynch neve folyton-folyvást előcitálható, és a finnek hozzáértését, zsenialitását erősíti az a tény is, hogy az Alan Wake sztorija fel tud nőni ezekhez a legendás alakokhoz és műveikhez.

HALÁLSORON

Ez ugyanis nem az a hentelős trash, mint amivé a horror degradálódott. A rémisztgetés itt nem azt jelenti, hogy ötpercenként levágnak egy végtagot, vagy ajtókat csapkodnak egy elhagyatott kúriában. Harcolni persze kell, méghozzá nem is keveset. Szinte egy olyan szakasz sincs, ahol ne lenne ellenfél. Nem zombikról, fertőzöttekről van szó: az Alan Wake világában a gonosz maga a Sötétség, és az általa irányított emberek és tárgyak. A Sötétség gyakorlatilag bármit meg tud szállni, ha kell, több tonnás vasúti vagonokat hajigál Alanre, egy ponton pedig egy komplett tornádót is rászabadít a hősre. A legtöbb baj mégis a helyiekkel lesz, akik baltával és láncfűrésszel igyekeznek szalámiként újrahasznosítani írónk porhüvelyét. Természetesen a leghatékonyabb eszköz velük szemben a fegyverből kilőtt golyó, csakhogy mindenkit a Sötétség védelmez. Ezt a folyamatosan bekapcsolt zseblámpával lehet róluk lefejteni: a nagyobb mamlaszokról a szokásosnál tovább tart, így minden küzdelem taktikázást igényel, mert egyáltalán nem mindegy, ki és milyen sorrendben kerül a célkereszt elé. A gyorsabb hatás elérése érdekében a zseblámpa túlhajtható, de ez a véges mennyiségű elemkészlet felemésztésével jár. Ennél sokkal látványosabb és hatékonyabb a jelzőpisztoly, vagy az abba pakolható muníció ellövése: az ekkor keletkező hatalmas, vörös fényfelhő akár több ellenfelet is azonnal a másvilágra küldhet. A gyorsaság márpedig fontos, az ellenfelek akár másodpercek alatt is úgy körbe tudják fogni Alant, hogy esélye sincs a menekülésre – sok esetben célszerűbb inkább elfutni, mint leállni harcolni, mert a checkpointokként funkcionáló, pár száz méterenként megtalálható reflektorok, állólámpák menedéket nyújtanak, és az életerőt is gyorsan visszatöltik.



ADATOK

KIADÓ	Nordic Games
FEJLESZTŐ	Remedy
MŰFAJ	túlélőhorror
MULTI	nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 512 MB VGA (DirectX 10 kompatibilis), 2 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

Az Alan Wake PC-s változata eredetileg 2012 februárjában jelent meg.

NEM JÖN SZEMEMRE ÁLOM

Habár a harcrendszerben sok változatosság nincs, és ellenféltípusból is viszonylag kevés van, mégis mindegyik küzdelem emlékezetes, főleg azok, amelyekben a Sötétség által megszállt tárgyak is szerepelnek. A változatosságot azzal sikerült elérni, hogy helyszínből rengeteg akad. A játék sandbox-előtörténete miatt nemcsak Bright Falls, de a környező vidék is bejárható. Az előrehaladás ugyan lineáris, a mozgástér pedig meglehetősen szűk, a látótávolság mégis hatalmas, és egy-két epizódban még némi (gyenge) járművezetésre is van lehetőség. Maga a vidék döbbenetesen hangulatos, olyan, mint egy olcsón kiváltott vakáció a thrillerek kedvenc vidékére, a Közép-Nyugatra. Bright Falls még napfényben is kifejezetten rémisztő tud lenni, de mikor leszáll az éjszaka, és feltámad a szél...

Mindezt egy mind a mai napig kifejezetten gyönyörű, saját fejlesztésű motor kelti életre, amely ha nem is maximálisan, de azért tisztességesen kihasználja a PC-kben lévő erőtartalékot. Már egy kétéves hardver is könnyedén megbirkózik a legmagasabb beállításokkal, és ezt a játék példaértékű fénykezeléssel, meseszép bevilágítással és szemkápráztató effekttengerrel hálálja meg. Hiába hároméves maga az alapcsomag (PC-re csak 2012 februárjában érkezett meg a játék), még mindig annyira vadítóan szép tud lenni, hogy akár tegnap is kiadhatták volna.

Az Alan Wake zsenialitását példázza az is, hogy a minimum 12-13 órás történet egy ponton se ül le. Az epizodikus formátum folyamatosan hajt előre, egészen a levegőben hagyott végkifejletig. Szerencsére a PC Guru vásárlóinak nem kell hónapokat várni a folytatásra, a PC-s változat tartalmazza az eredetileg DLC-ként árusított két extra fejezetet is, így Alan viszontagságai még a stáblista után is folytatódnak, elvégre a rémálmoknak csak ritkán lehet parancsolni. És ha még ez nem lenne elég, lapozzatok a magazin utolsó előtti oldalára – Alannel nem utoljára találkoztok a PC Guruban...

Súlyos leépítések az IO Interactive-nál: csak Hitmant fognak készíteni

Nem úszta meg következmények nélkül a Square Enix belső átszervezését a dán **IO Interactive**: közel 100 alkalmazottat voltak kénytelenek elbocsátani. Az 1998 óta működő, eddig 200-nál is több főt foglalkoztató stúdió a 2000-es Hitman: Codename 47-tel robbant be a köztudatba, és ezt két évvel később követte egy ultrasikeres folytatás. 2003-ban a kultikus Freedom Fightersszel mutatták meg, hogy milyen is a modern TPS, ezt követően viszont már egy játékuk se tudott annyira sikeres lenni, mint az előttük lévők. A dánok legnagyobb bukása a Kane & Lynch-sorozat, amely a filmszerű akciójelenetekre szeretett volna franchise-t építeni, de ezt sem a szakma, sem a vásárlók nem díjazták. Legutóbbi játékuk a 3,6 millió példányban fogyó Hitman: Absolution volt – az átszervezést követően a korábbi bukások és az Absolution sikere miatt kizárólagosan Hitman-játékokat fognak gyártani. Nem tudni, eddig épp min dolgoztak, de ezzel a Kane & Lynch franchise sorsa szinte biztos, hogy megpecsételődött. Viszont nem ők lesznek az egyedüli Hitman-fejlesztők, a család következő tagja a Square Enix kanadai stúdiójától érkezik, így az IO vagy még éveken át fog ülni az ezt követő 47-es kalandon, vagy a köztes időben olyan területekre lesznek kénytelenek merészkedni, ahol a Square Enix erősödni akar – mobilra és táblagépre.

A legsikeresebb IO Interactive játékok:

Minden várakozást felülmúlóan jól teljesített a két idei digitálisan terjesztett Ubisoft játék, a Far Cry 3: Blood Dragon és a Call of Juarez: Gunslinger. Előbbi már túl van a félmillió eladott példányon, utóbbi pedig sikeresebb lett, mint ahogy azt eredetileg a kiadó várta. A tanulság? Megéri kisebb költségvetésű, különlegesebb játékokat gyártani, mert ezeknek igenis van piaca.

20 fővel a fedélzeten próbálkozik ismét új stúdió nyitásával a CD Projekt Red. A Krakkóban székelő CDR Kraków feladata két kisebb, húszórás játék elkészítése lesz – az első legkorábban valamikor 2015-ben jelenhet meg, a Witcher 3 és a Cyberpunk 2077 közé ékelődve. A CDPR legutóbbi terjeszkedési kísérlete nem sült el jól, akkor hónapok alatt be kellett zárni a divíziót.

Nem adta fel a harcot Patrice Désilets, az Assassin's Creed-sorozat első két részének kreatív vezetője – jelenleg a bíróságon küzd az 1666: Amsterdam jogainak visszaszerzéséért. A THQ Montrealnál elindított, de a vállalat csődjével járó kiárusítás miatt a Ubisofthoz került játék mögül az elmúlt hetekben távolították el Désilets-t, aki válaszul beperelte a kiadót.

Egy orosz MMORPG fejlesztésébe segít be az amerikai Obsidian csapata. A Skyforge néven futó szerepjáték tényleges munkálataihoz nincs közük, csak tanácsadói feladatokat látnak el, segítve az oroszokat egy amerikai lokalizációs divízió felállításában. Az Allods Team amerikai kontingense a fordítás mellett a játék átszabását is a fejébe vette, igazodva a nyugati játékosok igényeihez.

Újabb Warhammer 40k MMORPG készül

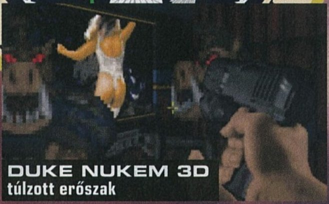
A THQ csődje és a Dark Millenium Online katasztrófája ellenére sem adta fel álmát a Games Workshop: újabb Warhammer 40.000 MMORPG készül. Az **Eternal Crusade** alcímen futó játék meglepően korán, már 2015-ben megjelenhet, azonban a fejlesztést végző stúdió alkalmasságát illetően már kétségek merülhetnek fel. A W40K MMORPG-t ugyanis a kanadai Behaviour Interactive készíti, amelynek portfóliójában vagy három tucat játék szerepel, ezek minősége viszont már hagy némi kívánnivalót maga után. A Behaviour követte el a totálisan középszerű Wetet és a minősíthetetlenül rossz Naughty Beart, online játék pedig egyáltalán nincs a listán, így egyelőre nem világos, hogyan és miként került hozzájuk ez a monumentális projekt. Az Eternal Crusade így nagy vízválasztó lehet: a külső nézetes akció-RPG-ben az orkok, az eldarok, az űrgárdisták, valamint a káoszgárdisták nevében lehet ontani a vért, több ezer fős csatákban, olyan ikonikus járműveket vezetve közben, mint a Rhino, a Predator vagy az ork csatavagon.

VADONATÚJ NAGY GÉPES EPIZÓD HELYETT IOS-ES ÉS ANDROIDOS RÉSZ KÉSZÜL AZ AGE OF EMPIRES SOROZATBÓL.

Betiltották a Saints Row IV-et Ausztráliában

A polgárpukkasztásra kihegyezett Saints Row-sorozat már a megjelenése előtt kihúzta a gyufát a hagyományosan konzervatív ausztrál kontinensen. Habár a kenguruk földjének videojáték-ipara éveken át harcolt azért, hogy az országban az életkor-besorolás során ne a 16+ legyen a felső határ – a lobbizás egy évtizedig tartott, és csak az idei évtől van 18+-os kategória az országban –, ám a **Saints Row IV** valamiért még oda sem fért be. A Volition augusztusban megjelenő, az őrült, kifacsart humort új szintre emelő játéka egy fegyver, az „anális szonda" miatt nem kapta meg az engedélyt. A „nagy, lila műpéniszre" rálicitáló eszköz az ufóhívőket hivatott kifricskázni – egy olyan fegyverről van szó, amelylyel a civilek és ellenfelek végbélnyílása vehető célba, lesből hatástalanítva a szerencsétleneket. Ez az illetékes hatóság szerint kimeríti a szexuális erőszak fogalmát, ezt pedig a játék kontextusa nem indokolja, így a Saints Row IV megjelenése nem engedélyezhető az országban – már csak azért sem, mert az elnök többek között drogok terjesztésében és használatában is részt vehet. Ennek ábrázolása különösen tiltott bármilyen, az országban kiadott szoftver esetében. Kis összeállításunkban bemutatjuk azokat a játékokat, amelyek a fenti okok miatt bukták a megjelenést a vaskalapos kontinensen.

DOOM
túlzott erőszak



DUKE NUKEM 3D
túlzott erőszak

FALLOUT 3
droghasználat

STATE OF DECAY
droghasználat

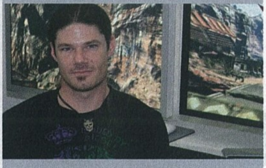
Az idei Total War epizódnak is barátságos a gépigénye, de Rómának 35 GB hely kell!

Minden szempontból tartja magát a hagyományokhoz a Creative Assembly csapata: az idei TW-epizód sem támaszt irreális gépkövetelményt a játékosok felé. Olyannyira nem, hogy a **Total War: Rome 2** minimum specifikációja teljes egészében megegyezik a Shogun 2-ével, így azok, akik a japán csatákat el tudták indítani, ugyanerre számíthatnak a római küzdelmek során is. Az egyedüli elszállt követelmény a helyigény kategóriájában található meg: 35 gigabyte-nyi szabad helyre lesz szükség a játék elindításához.

MINIMUM	AJÁNLOTT
OS: Windows XP	OS: Windows 7 / Windows 8
Processzor: 2 GHZ kétmagos CPU	Processzor: 2. generációs Intel i5
RAM: 2 GB	RAM: 4 GB
VGA: 512 MB DirectX 9 kompatibilis	VGA: 1024 MB DirectX 11 kompatibilis
HDD: 35 GB	HDD: 35 GB
Felbontás: 1024x768	Felbontás: 1920x1080

Nem halott a Dead Space-sorozat, de jelenleg senki sem dolgozik rajta, állítja az Electronic Arts és a Visceral. Az EA elvárásait üzleti szempontból mindig is alulteljesítő DS jelenleg pihenőn van, mivel a harmadik részt követően a Visceral egy teljesen új játék fejlesztésébe vágott, annak ellenére, hogy a DS4 már előkészítési fázisban volt a DS3 megjelenése előtt.

Ismét bevásárolt az idén egyszer már a pénztárcája mélyére nyúlt Nordic Games. Az egyre jobban megerősödő kiadó ezúttal az Atarinál vendégeskedett, onnét pedig két franchise jogaival távoztak. Az egyik az akció-RPG Silver, a másik pedig a több részt megért, de évek óta pihenő Desperados. A Nordic legutóbb THQ-sorozatokat vett, például a Darksiderst.



Habár a RAGE bukása óta lassan évek teltek el, egészen mostanáig húzta az id Software anélkül, hogy a Bethesda komolyabban is beleszólt volna a cég mindennapjaiba – most viszont távozni kényszerült a legendás Todd Hollenshead. Az id egykori elnöke ugyan nem számított alapító tagnak, de már évtizedek óta a csapat mellett volt. Jelenleg még nem tudni, hogy Hollenshead hol folytatja tovább.

A kétlépcsős autentikáció és a Blizzard netbankokat megszégyenítő biztonsági intézkedései ellenére meghackelték a World of Warcraftet. Az MMORPG történetének egyik legnagyobb lopását a mobiltelefonos applikáció egy biztonsági résének kihasználásával vitték végbe, több millió aranyat lovasítva meg a felhasználóktól. Szerencsére a helyzet pár nap után rendeződött, de a biztonsággal kapcsolatos aggályokat nem tudta teljesen eloszlatni az e téren eddig jól teljesítő Blizzard.

HETEKKEL A START ELŐTT A NYÁR VÉGÉRE TOLTA AZ IOS-ES PLANTS VS. ZOMBIES 2 MEGJELENÉSÉT A POPCAP

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Még több glitch!

http://diemore.teleglitch.com

Ha nektek is tetszett annyira a Teleglitch, mint nekünk (wilson márciusi számunkban 80%-ra értékelte, a tesztet elolvashatjátok a PGO-n), jó hírünk van: a Paradox leszerződött a készítő T3P csapatával egy kibővített verzió elkészítésére. A Teleglitch: Die More Edition több pályát, ellenséget és fegyvert, no meg még több halált hoz. További jó hír, hogy bár a PC-re, Linuxra és Mac-re megjelenő, digitálisan terjesztett extra változat 12,99 dollárba fáj majd (megjelenési dátumunk még nincs), akinek már megvan a játék, ingyen megkapja a bónusztartalmat.

Don't starve for Isaac!

http://kck.st/18qHMxn

Bocsánat a kissé erőltetett címért, de az Our Darker Purpose, melyet a bostoni Avidly Wild Games készít, ránézésre két nagy kedvencünk szerelemgyermekének tűnik: küllemre, művészi kivitelre a Don't Starve ugrik be elsőre, míg a játékmenet tekintetében a Binding for Isaac. A felülnézetes, procedurálisan generált pályákkal kényeztető rouge-like akció/RPG ezek mellett erős Tim Burton-i hangulattal is bír – mert hát kevés félelmetesebb dolog van, mint mikor egy kislány egyedül marad egy világvégi, viktoriánus stílusú elhagyatott iskolában, amely hirtelen megelevenedik körülötte. Főhősnőnk, Cordy mindezt a saját bőrén tapasztalja meg, mi játékosok pedig az ő halálán keresztül, hiszen akárcsak pelenkás barátunk esetében, a legjobb tanítómester ebben a játékban az általunk addig gondosan tápolgatott karakter elvesztése lesz. Az OFH azonban egy komolyabb, már-már diablós fejlődési fával bír, így leányzónkat saját játékstílusunkhoz alakíthatjuk, hogy leküzdjük az egyre keményebb kihívásokat. A srácok már túl vannak egy sikeres Kickstarter gyűjtésen, jelenleg a Greenlighton várják a támogatókat. Drukkolok nekik!

Rockopera-játék volt már?

http://www.karmaflowgame.com

Hogy megválaszoljam a címben feltett kérdést: nem, még nem volt – és ha szeretnél ilyet, a te támogatásodra is szükség van. A Karmaflow névre keresztelt külső nézetes puzzle/platformer kaland, amely az eddig látottak alapján leginkább a PC-t sajnálatos módon elkerülő Journey-ra hajaz, 50 ezer eurót szeretne összekalapozni a Kickstarre hasonlító, de kizárólag az indie projektek támogatására létrejött Indiegogo portálon. Az alapfelütés szerint a karma őrét alakítjuk, akinek különféle világokat kell felkeresnie, hogy helyreállítsa az ott felborult egyensúlyt, egyedi képességei bevetésével. Eddig ugye sima az ügy – a csavar ott jön be a képbe, hogy mindezt egy rockoperába ágyazva tesszük, ahol a zene aktív, sőt interaktív részese a történetnek. A srácok már most is komoly neveket tudnak felmutatni: az alapot a világhírű holland Metropole Orchestra játssza fel, melynek élén 2005 óta a négyszeres Grammy-díjas Vince Mendoza áll, a szólóénekesek között pedig eddig kettőt ismerünk: egyikük Marc Hudson (Dragonforce), a másik pedig Henning Basse (Sons of Season, MaYaN, Metallium, Firewind). Nem rossz pedigré, reméljük, sikerül összehozni a pénzt a csapatnak – ha érdekel a játék, még beszállhatsz a gyűjtésbe!

Biztos alapokon a Double Fine

http://www.doublefine.com/

Nagyon úgy tűnik, hogy Tim Schafer csapata nem mostanában lesz rászorulva arra, hogy kiadók küszöbén térdeljen alamizsnáért. 2012-ben ugyebár rekordot döntöttek a Broken Age kickstarteres finanszírozásával, és azt is örömmel jelenthetem, hogy a múlt számunkban beharangozott Massive Chalice is elnyerte a közösség bizalmát: 69%-kal teljesítették túl a kitűzött célt, 1,2 millió dollárt összegyűjtve, így semmi nem állhat a remeknek ígérkező játék útjába. Ám ez még nem minden! Rovatunk régi olvasói ismerik már az Indie Fund nevét, amely olyan független projekteket segített eddig a publikum elé, mint a Dear Esther, a Q.U.B.E., az Antichamber, a Monaco és a Swapper. Nos, a cég az E3 idején adta hírül, hogy két, még be nem jelentett Double Fine játék mögé állt, és nagy örömmel finanszírozza azok fejlesztését. Izgatottan várjuk, hogy vajon mi lesz ez a két mű – a magam részéről semminek nem örülnék jobban, mint egy Psychonauts 2-nek, de gyakorlatilag bármi jöhet Schaferéktől, vevő vagyok rá, a srácok már rég megszolgálták feltétlen bizalmamat.

A blokkok még mindig fontosak...

http://www.swingswingsubmarine.com/games/tetrobot-and-co/

http://www.swingswingsubmarine.com/category/TAC/

E rovat olvasói előtt bizonyára nem ismeretlen a Blocks That Matter cím. 2011 egyik kellemes kis puzzle-platformere sokunk szívét elnyerte, így aki szerette a hangulatos játékot, az bizonyára örül a hírnek, mely szerint már nyár végén kezünkbe vehetjük a pár fős alkotóbrigád, a dallamos nevű Swing Swing Submarine legújabb alkotását. A Tetrobot and Co. ráadásul nem esett messze a kockától, hiszen gyakorlatilag ugyanaz a feladat vár ránk: kis blokkokat begyűjteni és máshol lerakosgatni, ezzel legyűrve számtalan akadályt és megoldva az elsőre bonyolultnak tűnő pályákat. Ráadásul a narratíva is belesimul az elődbe, hiszen e játék emberi főhőse az előző cím végén megismert Maya, aki a BTM-ben szereplő kis fúrórobotokat javítja oly módon, hogy a belsejükbe küld egy mikroszkopikus Psychobotot, „aki" aztán (persze a mi irányításunkkal) elhárítja a problémát, a fent leírt módon. Persze azért a mechanizmus kicsit változott, jóval szélesebb lehetőségeink tárháza (és az ígéretek szerint a srácok a frusztráló részeket is purgálták), a grafika is látványosan fejlődött, sőt, egészen bámulatosra és hangulatosra sikeredett az utód. Várólistás darab!

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN BEMUTATOTT NEVERHOOD-UTÓD ARMIKROG KICKSTARTER-KAMPÁNYA SIKERES VOLT, ÖSSZEJÖTT A SZÜKSÉGES PÉNZ.

„Normális" Syndicate-utód a láthatáron

http://satellitereign.com/

Visszatérő vesszőparipánk itt a magazinban a 2012-es Syndicate FPS, ami nem csoda, mert nemcsak „saját jogán" volt egy közepesen átlagos lövölde, de durván belerondított abba a képbe, ami a veterán játékosok fejében e cím hallatán megjelenik. A Bullfrog zseniális stratégiai játéka máig kitörölhetetlen nyomokat hagyott úgy az iparban, mint bennünk, így aztán örömmel láttam, hogy a Kickstarteren felbukkant egy halvány reménysugár a franchise régi dicsőségének helyreállítására. Az 1996-os folytatás, a Syndicate Wars eredeti alkotóbrigádja ugyanis összeállt, hogy létrehozzon egy, a nagy klasszikusra hajazó játékot. Miután a névjogok az EA-nél vannak, a projekt címe persze más, de a Satellite Reign alapvetése ugyanaz: valós idejű, osztályalapú, cyberpunk környezetben játszódó stratégia. A saját magunk által összeválogatott, egyedi képességekkel és felszereléssel bíró, implantátumokkal megerősített négyfős csapattal kell ellenfeleinket lenyomni úgy, ahogy nekünk tetszik: nyers erővel, beszivárgással, kémkedéssel, tudósok megvesztegetésével vagy elrablásával, esetleg ellenpropagandával. Ami más, az természetesen a grafika, hiszen a Unity motor segítségével a srácok egy valóban élő és lélegző várost alkottak meg, amely már az első képek alapján is beszippantja a játékost. Sőt, ha sikerül egy picivel többet összeszedni, Russel Shaw, a Bullfrog legendás komponistája is visszatér, hogy megadja a végső lökést az édes nosztalgiával átitatott autentikus-utópisztikus hangulat felé. Amikor e sorokat írom, a pénz egyharmada már megvan, amikor pedig ti olvassátok, még bőven van hátra idő az adakozásra.

Két harcos a világ ellen

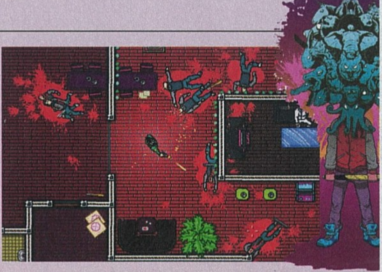
http://www.origo-games.com/?p=738

Nagyszerű dolog, hogy egyre több keleti játék kerül át lokalizálva a nyugati piacra, hiszen Japánban, Koreában és Kínában is remek indie stúdiók működnek. Ilyen a kínai S-Game is, amely ez év elején jelentette meg hazájában Mirage című verekedős játékát, amely leginkább a Shank keleti verziójaként jellemezhető, tehát egy 2D-s, rajzfilmszerű, oldalnézetes / oldalra görgetős akciócím. Főhőse két wuxia harcos, Soul és Shang Zuo, akik egy egész bérgyilkos szervezet ellen veszik fel a harcot – minderre egyetlen éjszakájuk van. Hőseink természetesen a harcok során új fegyverek és képességek birtokába kerülnek, melyek segítségével egyre gyilkosabb kombókat tudnak elővezetni, mindezt a látványos ázsiai, elsősorban hongkongi harcművész filmek stílusában. Ráadásul a kiadást végző Origo Games bölcs döntéssel csak felirattal látja el az egyébként grafikailag és animációk terén is kipofozott játékot, az eredeti kínai szinkron marad, így valóban autentikus „Shaw Brothers" érzésünk lesz, akár egyedül játszunk, akár egy haverunkkal a lokális kooperatív módban.

Téves hívás Miamiban

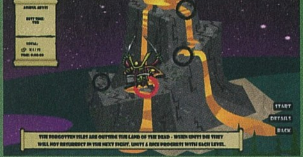
http://hotlinemiami.com/

2012 egyik nagy meglepetése volt a Hotline Miami, ami egyből reflektorfénybe állította a készítő Dennaton Gamest. A kiadás óta a srácok egy másik franchise alapjain dolgoznak, és úgy gondolták, az érdeklődést apróbb DLC-kel tartják majd fent, ám a zajos siker végül azt eredményezte, hogy a rengeteg ötletet egy teljes értékű folytatásba gyúrják össze, amely az ígéretek szerint végleg lezárja a sztorit – ahogy az alkotó Dennis Wedin mondta, ez lesz a nagy finálé. A Wrong Number alcímű második rész pár évvel az első vérbál után veszi fel a fonalat, ám a narratíva kicsit megváltozik: több frakció is lesz a játékban, amelyeket terelgethetünk. Ezek közül kettőt ismerünk eddig: az egyik egy stáb, amely az alapmű alapján készít egy filmet, a másik pedig egy rajongói csoport, akik állatos maszkokba öltözve vernek péppé rosszfiúkat, hogy felkeltsék a média figyelmét. Ebből is kitalálható, hogy ami nem változik, az a brutalitás mértéke, mellé társul a jól bevált grafika és az ütős zene, de olyan nóvumokra is számíthatunk, mint az új, kegyetlen nehézségű hordamód. Megjelenés valamikor év vége felé.



Felgőzölt sógunkoponyák

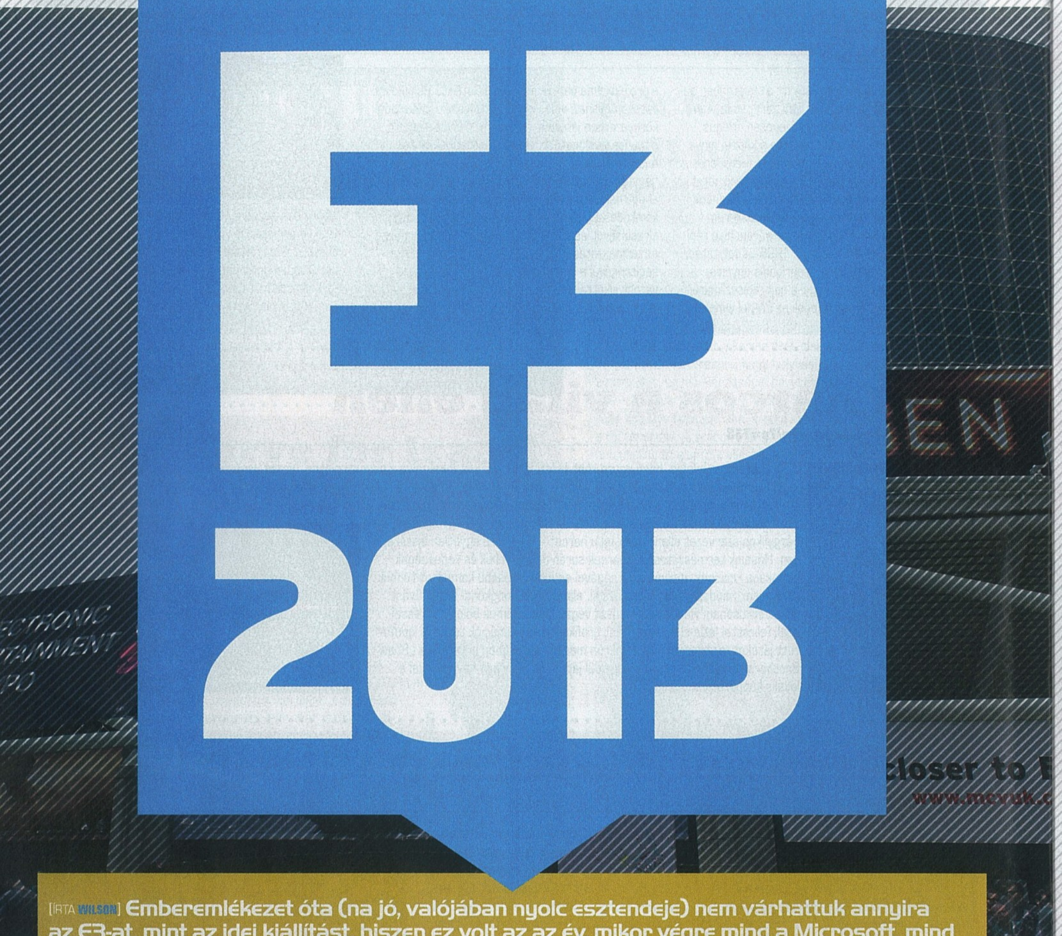
http://skullsoftheshogun.com/



Idén januárban jelent meg a 17-BIT remekbe szabott játéka, a Skulls of the Shogun Microsoft-exkluzív címként, azaz kizárólagosan az XBLA rendszerén, illetve Windows mobilra és Windows 8-ra. Akkor úgy tűnt, így is marad a dolog, ám meglepetésünkre a fejlesztők örömmel jelentették be, hogy a kritika és a közösség által is nagyra értékelt alkotásuk a Steam rendszerében is kapható lesz, ráadásul kibővítve, Bone-A-Fide Edition néven. És hogy miről is van szó? Nos, egy kellemes megjelenésű, keleti ízekkel megfűszerezett TBS-ről, amely a körökre osztott stratégiák feszességét pörgős arcade akcióval és bőséges humorral lazítja. Az extra verzióban a négy friss epizóddal megtoldott egyszemélyes kampány mellé kibővített, négyfős multit kapunk, amelyben 36 térkép várja a műfaj szerelmeseit. Ha érdekel a játék, nem is kell tovább várnod, hiszen hála a Steam „korai hozzáférés" opciójának, 11 euróért máris beszállhatsz a bétába.

A VILÁG EGYIK LEGNAGYOBB ONLINE ÉRTÉKESÍTŐHÁLÓZATA, AZ AMAZON DEDIKÁLT INDIE RÉSZLEGET NYITOTT, AHOL FOLYAMATOS AKCIÓKKAL VÁRJÁK AZ ÉRDEKLŐDŐKET!

E3 2013



[ÍRTA WILSON] **Emberemlékezet óta (na jó, valójában nyolc esztendeje) nem várhattuk annyira az E3-at, mint az idei kiállítást, hiszen ez volt az az év, mikor végre mind a Microsoft, mind a Sony megmutatta, hogy miért is kellene kinyitnunk a pénztárcánkat ősszel. Ez az expó mégsem ezért, hanem a nézők reakciói miatt lesz emlékezetes.**

Megtörtént ugyanis az, amire a videojáték-iparban csak kevés példa akadt: egy cég behódolt a tömeg igényének. A Microsoft teljes hátraarca példa nélküli (erről bővebben pár oldallal arrébb, az Xbox One-nál mesélünk), és egészen biztos, hogy még tíz év múlva is ezt fogjuk emlegetni, ha a 2013-as E3 kerül szóba. Ez volt az első E3, ahol sem a Sony, sem a Microsoft nem tömte tele a fejünket csak számukra érdekes grafikonokkal, diagramokkal és semmitmondó videomontázsokkal. Ehelyett csak egy dolgot mutattak: játékot, azt viszont dögivel. Az átlagosan másfél órás előadásokban szinte szünet sem volt, egymást követték az újabb és újabb bejelentések és bemutatók, előrevetítve, hogy mivel játszunk idén ősszel, illetve jövőre.

És ez így van rendjén, így kéne mindig lennie. Kár, hogy generációváltás csak 6-7 évente van, mert most megint sokáig kell várnunk arra, hogy egy ehhez hasonló expóban legyen részünk. Az öröm azért nem felhőtlen: hiába volt ugyanis széles a felhozatal, meglehetősen kevés újdonság akadt. A Microsoft még mindig a már kifulladt, lassan kiöregedő sorozatai folytatásában látja a jövőt, a Sony pedig – a cégtől szokatlan módon – nagyon kevés exkluzív címet volt hajlandó színpadra vinni.

Azt pedig talán már ki sem kell külön emelni, hogy mint mindig, idén is a konzolokról szólt az E3, és nem a minket elsősorban érdeklő PC-ről. Pedig aki most a pénztárcája mélyére nyúl, már össze tudja állítani azt a hardvert, amely jó pár évig tudja állni a versenyt a PlayStation 4-gyel és az Xbox One-nal, ráadásul ehhez egy olyan, kvázi végtelen játékrepertoárt kap, amivel egyetlen más platform sem szállhat ringbe. Ehhez azonban arra lenne szükség, hogy végre a sarkukra álljanak a gyártók, esetleg szövetségbe tömörüljenek, és közös erővel lobbizzanak – valahogy úgy, ahogy a Microsoft próbálta annak idején a végül meglehetősen öncélú, és gyakorlatilag egyáltalán nem működő Games for Windows Live kezdeményezéssel, csak persze jobban, sikeresebben.

Új ötletekre, forradalmi játékokra még várnunk kell. A Titanfall ugyan dögös akciót kínál, de semmi olyan nincs benne, amit más FPS-ben már ne láttunk volna; a Battlefield 4-ről első látásra nehéz lenne megmondani, hogy ez egy számozott folytatás, annyira hasonlít az elődjére; a Destiny világa lenyűgöző, de játékmenete egy dekányi újdonsággal sem rendelkezik. Várjuk hát tovább a messiást, addig viszont élvezzük azt a mennyiség szempontjából pazar kínálatot, amit keletről és nyugatról kapunk a nyakunkba – pár száz évig azért ki lehet húzni ezzel a kínálattal is!

A hiányzók

E3 2013

[ÍRTA WILSON] **Ahogy minden évben, úgy idén is bőven akadt olyan játék, amiről reméltük, hogy feltűnik az E3-on, de végül mégis elmaradt a várt prezentáció. Meglepetés: az aktuális listánkban több olyan cím is van, amely már tavaly is bedobta a nevét ebbe a kalapba!**

BEYOND GOOD & EVIL 2

FEJLESZTŐ: UBISOFT
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE

Meglehetősen félrevezető volt a Ubisoft Facebook-oldalára feltöltött E3-as beköszöntőkép, amin a Beyond Good & Evil egyik legjobb karaktere, Pey'J figyelt: aki ebből nem azt szűrte le, hogy az E3-on végre előkerül az évek óta jegelt BGE 2, akkor bizony nem logikusan gondolkozott... vagy szimplán csak tudta az igazat. Az E3 ugyanis jött, majd véget ért, de Jade-nek és a csapat többi tagjának hűlt helyét sem lehetett látni. Az ok? A BGE 2 még mindig parkolópályán van, készül, de most már a következő generációs konzolokat (és persze a PC-t) célozza meg, megjelenni viszont egyhamar biztos nem fog.

RAINBOW 6: PATRIOTS

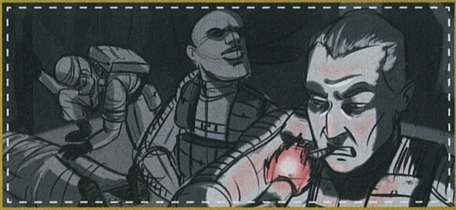
FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE

Szintén a Ubisoft-istállóból került ki a másik nagy csalódás, a Rainbow 6: Patriots, amely már a tavalyi listán is szerepelt. Fejlemény persze itt is van, ez is átkerült a következő generációs konzolokra. Sajnos a francia kiadó továbbra sem volt hajlandó válaszolni a játék teljes átalakulását firtató kérdésre, így fogalmunk sincs, hogy a Patriots még mindig ugyanazzal a sztorival és játékmenettel fog-e megjelenni, mint amit a bejelentésekor ígért, de épp itt lenne már az ideje annak, hogy kapjunk egy új Rainbow Six epizódot – a második Vegas megjelenése óta már fájdalmasan sok idő telt el!

FALLOUT 4

FEJLESZTŐ: BETHESDA
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE

Hiába az ár és a tengernyi funkció, az E3-at az a vállalat nyerte volna, aminek a színpadára a Fallout 4 áll fel... de sajnos ez is elmaradt. Habár az expó előtt többen is rebesgették, hogy idén végre megmutatja a Bethesda, min is dolgozik a csapat, de nem lett belőle semmi. Se Bethesda-játékot nem kaptunk, se Fallout folytatást, pedig ha valamiből, hát posztapokaliptikus kalandból sose lehet elég, főleg ha a Skyrimban debütált, jelentősen továbbfejlesztett motor hajtja azt. Úgyhogy lehet visszamenni a New Vegas sivatagába, nincs itt semmi látnivaló!



EVOLVE

FEJLESZTŐ: TURTLE ROCK
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE

Miután a Turtle Rock csapatának vezére történetük eddigi legizgalmasabb játékának aposztrofálta, a Take-Two pedig 10,8 millió dollárt fizetett érte, reméltük, hogy legalább említés szintjén szóba kerül az Evolve, a L4D fejlesztőinek következő nagy durranása, de természetesen a sors és persze a kiadó máshogy akarta. Nem tudjuk, pontosan milyen stílusú, hogy egyáltalán van-e benne egyszemélyes mód, hogy miről szól, vagy pontosan mik is azok a forradalmi újítások – reméljük, nem kell egy évet várnunk a bemutatóig, és az expókat hagyományosan kerülő Take-Two még a világvége előtt elárulja a nagy titkot!

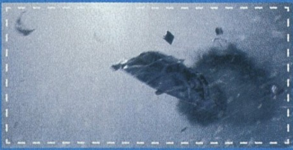
E3 2013 Játékdaráló

[ÍRTA WILSON] Meglehetősen furcsa volt az idei E3 a játékbejelentéseket tekintve, mert a grandiózus, hosszú prezentációk mellé jutott nem kevés kitekintés is a 2014-es kínálatra, méghozzá kifejezetten fajsúlyos versenyzőkkel. Ezek a játékok viszont jobb esetben is csak futólag kerültek elő, így mi is inkább csak összefoglaljuk, mi várható még a nem túl távoli jövőben, kicsiktől és nagyoktól egyaránt.

MIRROR'S EDGE

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: DICE
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: -

Öt év telt el azóta, hogy a DICE bebizonyította: a Battlefield-sorozaton kívül is vannak ötleteik. Bár 2,5 millió példány kelt el belőle, a Mirror's Edge sikeresnek mégsem volt nevezhető. Pedig meseszép volt, világa páratlan, ötletei frenetikusak, csak épp lehúzta az egészet a harcrendszer és a nem túl jó történetvezetés, amely fájdalmasan szűk folyosókba szorította Faithet, a futárt, és vele együtt a játékost. A rajongói nyomás mégis hatott az Electronic Artsra, így egy kis team egy ideje már az új részen dolgozik, amely nem folytatás, sokkal inkább remake lesz, Faith eredettörténetét mutatva be.



STAR WARS: BATTLEFRONT

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: DICE
PLATFORM: PC, PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: -

Kevés olyan ember volt a világon, akit nem döbbentett meg, az mikor pár hete az Electronic Arts bejelentette, hogy mostantól kizárólag csak ők gyárthatnak Star Wars-játékot. Sajnos a 1313 sorsáról még mindig nem tudunk semmit, de a Lucas-birodalom kulcsa valamennyire jó kezekben van, hiszen mind a Visceral, mind a Battlefieldről elhíresült DICE is Star Wars-játékon dolgozik. A svédek ráadásul nem is akármin, hiszen megkapták a Battlefront-család jogait. A fejlesztés viszont még nagyon korai szakaszban van, az E3-on mindössze egy teaser videót lehetett látni, egy, a hóba csapódó Snowspeederrel a főszerepben.

DRAGON AGE: INQUISITION

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: BIOWARE
PLATFORM: PC, PS3, X360, PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: 2014 ŐSZ

Hiába jelentették már be fél évtizede, még mindig szinte semmit sem tudni a harmadik Dragon Age-ről, és ez az idei E3 után sem változott. Míg alig pár ajtóval arrébb a lengyel kontingens a Geralt-saga következő fejezetét demózta, addig a BioWare mindössze egyetlen rövid, és túl sok újdonságot nem tartogató trailerrel készült. Két dolog biztos: a címben többé nem szerepel szám, mert az Inquisition közvetlen folytatás helyett egy új, önálló történetet szeretne elmesélni, másrészt viszont lesznek visszatérő karakterek, például a képen szereplő Morrigan. Vajon a sárkányok le tudják nyomni a vajákot?

DAYZ

KIADÓ: BOHEMIA INTERACTIVE
FEJLESZTŐ: BOHEMIA INTERACTIVE
PLATFORM: PC
MEGJELENÉS: -

Amikor épp nem a Himaláját mássza meg vagy kési le a kitűzött dátumokat, akkor Dean Hall a DayZ önállóan futó változatán ügyködik. Az eredetileg tavaly őszre tervezett alfateszt rajtjából ugyan nem lett semmi, de minden idők egyik legsikeresebb modja az elkövetkezendő hetekben tényleg megmutatja magát a világ előtt. Az E3-on és az ezt követő Rezzed expón ezt egy szabadon kipróbálható demó prezentálta, így már biztos, hogy a túlélésre kihegyezett ötletbörze mérföldekkel szebb, mint a felmenőjének számító ArmA II, és a kezelőfelület is letisztultabb, így ha idén csak egy zombis játékot veszel, akkor ez legyen az!

TAKE ON MARS

KIADÓ: BOHEMIA INTERACTIVE
FEJLESZTŐ: BOHEMIA INTERACTIVE
PLATFORM: PC
MEGJELENÉS: -

Kollégánk, JohnBart szavait idézve „kevés rosszabb dolog van egy Bohemia-játék bétatesztelésénél", amely minden idők egyik legjobb bölcsessége, hiszen az igazságtartalma százszázalékos. Habár az ArmA III előzetes változata alapján mostanra már sikeresen eljutott a csapat odáig, hogy ne azonnal a boltba küldje a félkész terméket, hanem előbb fusson vele pár kört, mégis kicsit félünk a Take on Marstól, amely a közepesen sikeres Take on Helicopters lélektani folytatásaként merészkedik a vörös bolygóra, hogy egy Mars-járót irányítva adja át a felfedezés élményét a bátor játékosoknak.

ALIEN RAGE

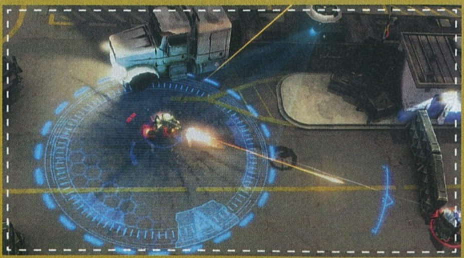
KIADÓ: CITY INTERACTIVE
FEJLESZTŐ: CI GAMES
PLATFORM: PC, PS3, X360
MEGJELENÉS: 2013. TÉL

Habár a Sniper: Ghost Warrior azt sugallta, hogy a City Interactive a budget kategória legaljából felküzdi magát a középszerű tömegtermékek panteonjába, a Sniper 2 ezt nem erősítette meg, hiába nézett ki jól. A kiadó ennek ellenére nem adja fel, aminek ékes példája a képeken bombasztikusan jól kinéző Alien Rage, amely az Unreal Engine 3 erejével és a Bulletstormtól kölcsönzött játékmenettel álmodja újra az űrlényirtás dicső feladatát. 10 fegyverrel, 14 pályával, 21 ellenféltípussal, 8 boss-szal és rombolható környezettel indul a csata, még valamikor idén.

BATTLEFIELD 4

KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: DICE
PLATFORM: PC, PS3, X360, PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: 2013. NOVEMBER 1.

Új ütemterv szerint mutatja be a nagyvilágnak a Battlefield-sorozat negyedik részét a svéd DICE és az amerikai Electronic Arts. Alig pár hete még csak a kampánnyal ismerkedhettünk össze, az E3-on viszont a rivaldafény a multiplayer módnak jutott. Nem meglepő: a Call of Duty és a Battlefield is erről szól. A maratoni, több napig húzódó, az expón résztvevők által játszott alfaváltozat több pletykát is megerősített – az egyik ilyen a Battlefield 2 egyik legjobb eleme, a parancsnok mód visszahozása: az egyik játékos felülről, stratégiai nézetből követi az eseményeket, és így ad utasítást a csapattagoknak. Ehhez ráadásul még csak PC-re sincs szüksége, lesz ugyanis mobiltelefonos és táblagépes applikáció is, mellyel gyakorlatilag bárhol és bármikor lehetőség adódik némi háborúzásra. A játék már megjelenési időponttal is rendelkezik: mi, európaiak november elsejétől vonulhatunk ki a frontra, épületeket rombolva, és persze ellenséges katonákat kilyuggatva.



MERC ELITE

KIADÓ: BIGPOINT
FEJLESZTŐ: BIGPOINT
PLATFORM: PC
MEGJELENÉS: 2013. ŐSZ.

Nem kell a BigPointnak a szomszédba mennie, ha online játékokról van szó: a kifejezetten sikeres, böngészős Battlestar Galactica Online, a fejlesztés alatt álló Trónok Harca adaptáció, és még vagy két tucat másik MMO után több mint tapasztaltak a stílusban – most mégis valami újjal próbálkoznak. A Merc Elite ugyanis a MOBA-k táborát hivatott erősíteni, egy kis csavarral: itt nem a fantasyvilág hősei, gonoszai és furcsa lényei csapnak össze, hanem modern felszerelésben flangáló zsoldosok, a nagyvárosok betondzsungelében. Az egészet intelligens fedezékrendszer és teljesen szabad célzás koronázza meg, a modern külső nézetes shooterek legfontosabb ismertetőjegyeit imitálva. A Merc Elite fejlesztése meglehetősen jól áll, a bétateszt akár már a nyár végén elindulhat, így a jelen sorok írásakor már publikus DOTA 2 akár komoly kihívóra is találhat, feltéve persze, ha nemcsak szép és ötletes a játék, de a frissítéseknek hála kifejezetten tartalmas is.

PRIME WORLD

KIADÓ: NIVAL
FEJLESZTŐ: NIVAL
PLATFORM: PC
MEGJELENÉS: -

Már az idejét se tudni annak, mikor is láthattuk először a Nival MOBA-játékát, de az biztos, hogy jó rég volt. Mikor már azt hittük, teljesen lemondhatunk róla, jött az E3, illetve az azt megelőző pár hét, hogy megnyomja a nagy piros gombot, elindítva ezzel a zártkörű bétatesztet. Arról ugyan megoszlanak a vélemények, hogy tényleg szüksége van-e még egy masszívan online akció-szerepjátékra, tekintve, hogy MOBA-ból manapság már több van, mint MMORPG-ből, de emiatt fájjon a hozzáértők feje. A Prime World jelenleg 64 hőssel, PvP és PvE móddal várja a résztvevőket, de a tartalmi rész folyamatosan bővül és fejlődik az őszre tervezett startig.

BLACKGUARDS

KIADÓ: DAEDALIC ENTERTAINMENT
FEJLESZTŐ: DAEDALIC ENTERTAINMENT
PLATFORM: PC
MEGJELENÉS: -

Kifejezetten bátor és tiszteletet parancsoló esemény, mikor egy fejlesztőcsapat úgy dönt, hogy kilép a komfortzónájából, és valami olyasmibe vág, amivel még korábban nem próbálkozott. Ez különösen azok esetében dicsérendő, akik amúgy a kategóriájukban (jelen esetben: kalandjátékok) az élvonalat képviselik, márpedig a német Daedalic Entertainment ilyen. Soron következő fejlesztésük, a Blackguards körökre osztott szerepjáték lesz, ahol a főhős szerepe egy köztörvényes bűnözőnek, egy véreskezű mészárosnak jut, amint a Dark Eye világában, Aventuriában kergeti a szörnyeket, menet közben megmentve az egész birodalmat.

PEGGLE 2

FEZ II

E3 2013 Terítéken a PlayStation 4

[ÍRTA WILSON] **Habár a generációváltás felé vezető első lépést a Sony tette meg, mégis kis hátránnyal indult az E3-on, hiszen a Microsoft pár héttel korábban mutatta be a PlayStation 4 riválisát, az Xbox One-t. A Sonynak kemény választ kellett adnia, és meg is tette: E3-történelmet írt!**

A Sony-előadások több éve azonos forgatókönyv alapján működnek: az amerikai részleget vezető, a vastag aranyórája és méregdrága öltönyei ellenére maximálisan szimpatikus Jack Tretton kivonul a színpadra, infógrafikákkal, statisztikákkal és dögunalmas videomontázsokkal elmondja, miért is a Sony és a PlayStation-platformok a legjobbak, aztán 90 percnyi időhúzást követően egy „köszönöm"-mel lezárja az egészet. Ez azonban a régi Sony, az, amelyik bő háromnegyed évvel ezelőtt leköszönt, hogy átadja a helyét egy minden eddiginél céltudatosabb, a közönség igényét maximálisan figyelembe vevő új személyiségnek. Ennek megfelelően a 2013-as Sony konferencia az eddigi legizgalmasabb és legszórakoztatóbb volt, minimális porhintéssel és pár hatalmas ütéssel, szemből és lesből is – az a képzeltbeli verés, amit a Microsoft kapott, szinte már aznap este legendává vált!

ITT A DOBOZ

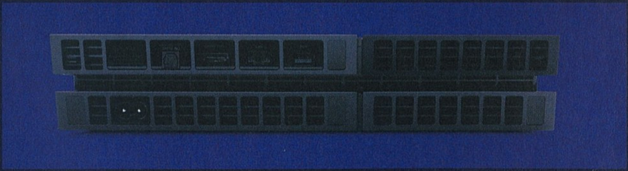
Természetesen a világot elsősorban az érdekelte, hogy mégis hogy a csudába néz ki a PlayStation 4, hiszen a kora tavaszi bejelentéskor még csak a kontrollert lehetett megtekinteni, magát a hardvert nem. Eddig: a lenti képeken is látható, hogy a PS4 tényleg létezik, és a dizájnja valamennyire egybecseng a Microsoft-féle VHS-külsővel, csak itt van egy középső gerinc, amely megtöri a szögletes élek monotonitását. Ami elsőre szembeötlik, az a gép mérete: hihetetlen, de kisebb, mint a jelenlegi generációs konzolok, beleértve a PlayStation 3 második slim változatát is! Ráadásul a ház alá minden befért, így még külső tápppal sem kell szenvedni – a japán miniatürizálás ismét a csúcson van.

Mivel az egész világon árérzékeny a piac, a 2006-os E3 Sony-katasztrófája a 700 dolláros PS3-mal pedig örök és kitörölhetetlen emlékként maradt meg mindenki fejében, ezért ezen a téren is nagy elvárás nehezedett a japán cég vállára. Örömmel jelenthetjük, hogy az akadályt sikerrel vették, olyannyira, hogy a PS4 kerek 100 euróval (!) lesz olcsóbb, mint riválisa, az Xbox One – az ár 399 eurónál állt meg. A csomag ennek ellenére gazdagabbnak ígérkezik a PS3-énál: a gép mellett egy HDMI-kábel (komponensbemenet már nincs is a hardveren) és egy headset is lesz, így most már tényleg kijelenthető, hogy a japánok tanultak a hibáikból, és egy olyan konzolt küldenek a piacra, amely minden téren versenybe tud szállni a Microsoft termékével.

PRÉMIUM ONLINE

Egy ütőkártyája viszont még mindig van az amerikai opponensnek, ez pedig az online hálózat. Nem lehet kétségbe vonni azt, hogy az Xbox Live napjaink legfejlettebb online szolgáltatása: ultrastabil, a létező összes funkcióval rendelkezik, felhasználói bázisa pedig hatalmas. A PlayStation Network ezzel szemben lomha, dizájnja rettenetes, megbízhatósága pedig több mint kétséges. Változás ezen a téren is lesz – például a multiplayerhez most már muszáj lesz kicsengetni az alig havi 5 euróba kerülő PlayStation Plus előfizetést. Ez semmiképp sem nevezhető nagy összegnek, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az ingyen játékosztás megmarad, tehát továbbra is minden hónapban lesz legalább egy olyan szoftver, amit a Plus-felhasználók fizetség nélkül kaphatnak meg. Nem piszlicsáré tételekről van szó, kezdésnek rögtön a Driveclub tulajdonképpeni teljes változata érkezik – a PS4 egyik kiemelt nyitócíme a lemezes kiadáshoz képest ugyan kevesebb pályát és autót fog tartalmazni, viszont az összes funkció benne lesz, így ez tulajdonképpen egy fizetős, bővített demóverzióként funkcionál, valahogy úgy, mint amit a Gran Turismo szokott kapni Prologue néven.

És hogy mivel nyerte meg a Sony az E3-at? Azzal az ovációval, álló tapsolással követett bejelentéssel, mely szerint minden, a Sony által kiadott játék szabadon cserélhető és eladható lesz, szemben a Microsoft drákói szigorúságú terveivel, amiből úgy néz ki, nem lesz semmi. Ez azonban már egy másik történet...



THE ORDER: 1886

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: READY AT DAWN / SONY SANTA MONICA
PLATFORM: PS4
MEGJELENÉS: -

Annak ellenére, hogy gyakorlatilag az égvilágon semmit sem tudunk róla, mégis a The Order: 1886 volt az idei E3-as PlayStation 4 kínálat legizgalmasabb darabja, két okból. Egyrészt, mert teljesen új IP, vagyis nem egy korábbi sorozat folytatása, másrészt két, legendásnak mondható Sony-csapat dolgozik rajta. A 2010 óta zajló fejlesztést a fantasztikusan jó PSP-s God of Warokat elkövető Ready at Dawn vezeti, de besegít az elsősorban inkubációval, érdekesnek tűnő ötletek felkarolásával foglalkozó Sony Santa Monica is. Az Order – meglepő módon – a 19. század végén, Londonban játszódik, külső nézetes akció-kaland játékként mesélve egy steampunk stílusú korról, ahol a gyárkémények füstje által ellepett utcákat szörnyek tartják rettegésben, akiket egy titokzatos rend igyekszik kordában tartani, pisztolyokkal, puskákkal, árammal hajtott kézi ágyúkkal. Az Order még meglehetősen távol van a megjelenéstől, legkorábban csak valamikor jövőre kerülhet a boltok polcaira.

GALAK-Z

KIADÓ: 17-BIT
FEJLESZTŐ: 17-BIT
PLATFORM: PS4
MEGJELENÉS: 2014

Sok év múlva is emlegetni fogjuk még az idei E3-at az ezernyi bejelentés és váratlan fordulat miatt – a Sony és a Microsoft előadása olyan volt, mintha átléptünk volna valami láthatatlan határvonalat, belépve a tükörvilágba. A Microsoft színpadán demózták a multiplatform, de hagyományosan Sony-párti Metal Gear Solid sorozat következő részét, szintén ott debütált a PlayStation-szekeret már a kezdetek óta toló Insomniac következő nagy durranása, a Sonynál pedig az Xbox Live Arcade-en elstartolt 17-BIT következő játéka szerepelt. A szakma által éltetett, de az eladások terén nem túl erős Skulls of the Shogun fejlesztőinek új játéka, a Galak-Z azt ígéri, hogy új szintre emeli a 2D-s shootereket, a 70-es és a 80-as évek anime-éi által ihletett hajókkal, szivárványszínű robbanásokkal, és a newtoni fizika törvényeit maximálisan észben tartó játékmenettel. A letölthető címnek szánt Galak-Z a 2014-es PlayStation 4 kínálatot erősíti.

KINGDOM HEARTS III

KIADÓ: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
FEJLESZTŐ: SQUARE ENIX
PLATFORM: PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: -

Habár címében a hármas szám szerepel, valójában a sorozat nyolcadik epizódja lesz a teljesen váratlanul bejelentett Kingdom Hearts III. A sorozat történetének első teljesen multiplatform epizódjában (PlayStation 4 mellett Xbox One-ra is érkezik) Sora, Donald kacsa és Goofy a fény hét őrzőjének nyomába ered, menet közben új Disney-világokat fedezve fel. Mickey egér, Riku és több más Disney-, valamint Final Fantasy karakter is fel fog tűnni a kaland során, amely játékmenetét tekintve maximálisan hű lesz a korábbi fejezetekhez, amit ismét a Square Enix legendája, Nomura Tecuja dirigál.

FINAL FANTASY XV

KIADÓ: SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ: SQUARE ENIX
PLATFORM: PS4, XBOX ONE
MEGJELENÉS: -

Az élet egyik nagy kérdése is lehetne, hogy miként lehet még talpon az a Square Enix, amely képtelen tartani a határidőket, és kerek hét évvel ezelőtt jelentette be a Final Fantasy Versus XIII-at, a játékot, amit a világon még senki se látott... és az eredeti formájában nem is fog. Úgy tűnik, valaki a felső vezetésben végre megelégelte a várakozást, és meghozta azt a döntést, amire mindenki évek óta várt és számított: a játékot kinevezték a Final Fantasy-saga 15. részének, és nem mellesleg multiplatformmá változtatták, így PlayStation 4 mellett már Xbox One-ra is meg fog jelenni, valamikor a világvége utáni napon. Hacsak újra nem kezdik.

HOHOKUM

KIADÓ: SCEE
FEJLESZTŐ: HONEYSLUG
PLATFORM: PS3, PS4, PS VITA
MEGJELENÉS: 2014

A Hohokum neve azoknak lehet ismerős, akik a Sonyval kapcsolatos minden megmozdulást követnek: a minden szempontból különleges, kifejezetten furcsa játék már a 2010-es expókon is megtekinthető volt, de még mindig nem készült el, és egészen 2014-ig nem is fog. A PS3-ra, PS4-re és PS Vitára egyaránt megjelenő nem lineáris játékban egy hatalmas, szinte végtelen hosszúságú, féregszerű lényt kell irányítani, egy kifestőkönyveket idézően színes világban, ahol valamilyen okból kifolyólag mindenki (főleg a megálmodói) úgy viselkedik, mintha egy nagy adag tudatmódosítót szippantottak volna magukba.

TRANSISTOR

THE ELDER SCROLLS ONLINE

E3 2013 Terítéken az Xbox One

[ÍRTA WILSON] **Tévé, sport, Kinect és Call of Duty: kis túlzással kizárólag erről szólt az Xbox One bejelentése köré szervezett esemény, a résztvevők, a sajtó és a játékosok legnagyobb bánatára, így a Microsoftnak minden lapját ki kellett terítenie az E3-on ahhoz, hogy esélyük legyen az előnyben lévő Sonyval szemben. Ez sikerült is – de nem éppen úgy, ahogy vártuk...**

Tényleg átléptünk tükörországba: a 2013-as E3 során felcserélődtek a szerepek, gyakorlatilag megismétlődött a 2006-os, legendás Sony-égés, csak ezúttal a résztvevők változtak, és hitelét nem a Sony, hanem a Microsoft veszítette el. Ennek persze már voltak előjelei: a gyakorlatilag csak az Egyesült Államok piacát érintő bejelentések és funkciók miatt az Xbox One bemutatása a legkevésbé sem ment zökkenőmentesen, egy nagyvállalat ígéretének pedig manapság már csak kevesen dőlnek be, még akkor is, ha mindenre megesküsznek, ami szent, vállalva, hogy helyrehozzák a hibákat, és az E3-on csak arról fognak beszélni, ami minket is érdekel: a játékokról. Ez bizonyos szempontból sikerült is, a Microsoft E3-as előadása minden eddiginél pörgősebbre sikeredett, gyakorlatilag egy perc üresjárat sem volt benne, folyamatosan érkeztek az újabbnál újabb játékok, és szerencsére nem volt kínos kinectes táncikálás, grafikonhegy, vagy színészkedésre kényszerített gyerekszereplőhad. Volt viszont krach, méghozzá nem is kicsi!

HOLTAK NAPJA

Az például már eddig is látható volt, hogy az Xbox One, mint konzol annyi helyet követel magának, mint egy nagyobb bútordarab. Már maga a gép is hatalmas, és akkor még jön mellé a táp, na meg a kötelezően használandó, az adatokat folyamatosan gyűjtő Kinect, és a pár órával később leleplezett PS4 fényében kizárólag monstrumnak titulálható az új hardver. A továbbra is érdekes külsejű konzol mégsem ezért, hanem az ára miatt van bajban, ugyanis 500 eurót kérnek érte, ami kereken 100-zal több, mint amit a gyakorlatilag ugyanilyen hardverű PlayStation 4-ért kér a Sony. Egy ennyire árérzékeny világban már ez az egyetlen tényező is elég lenne ahhoz, hogy az Xbox One hatalmas hátrányból induljon, de a Microsoft ezt kellemetlen bejelentések egész sorával tetézte.

Az Xbox One ugyanis drákói szigorral került volna bevezetésre, 2013-ban és 2014 első felében kizárólag 21 országban jelenne meg. Ez csak azért problémás, mert minden játék online aktiválást követel: a Live-os tapasztalatokból kiindulva emiatt nem elképzelhetetlen, hogy például Magyarországon nem is lehet használni a szürke importtal megszerzett szoftvereket, ellehetetlenítve ezzel a gépet a hazai piacon, Magyarország ugyanis nem szerepel a 21 ország között. Don Matrick, az Xbox-részleg feje erre azt találta mondani, hogy aki nem tud online aktiváláshoz jutni, az válasszon más konzolt, mondjuk a teljesen offline-kompatibilis Xbox 360-at. Nem segíti a gép helyzetét az sem, hogy a Microsoft még mindig rendkívül ellenséges a független fejlesztőkkel szemben, így Xbox One-on csak és kizárólag olyan játékok jelenhetnek meg (függetlenül attól, hogy lemezes vagy digitális szoftverről van-e szó), melyek mögött ott van egy ismert disztribútor, kizárva ezzel az indie-fejlesztők 99,9 százalékát, a PlayStation 4 felé terelve őket.

PÁLFORDULÁS

Ezek után egyáltalán nem meglepő, hogy a Microsoft története eddigi legrosszabb E3-át zárta: nem nagyon lehetett olyan embert találni, akinek tetszett volna az előadás, és nem háborodott fel az elhangzottakon. Ezt a Sony rettentő ügyesen ki is használta az egyértelműen a redmondiakat támadó bejelentésekkel, reklámokkal. Véget ért az E3, mindenki PlayStation 4-et akart, és ekkor bekövetkezett az, amire senki sem számított: pár nappal az expó zárása után a Microsoft teljes hátraarcot csinált.

Az ár és a Kinect-követelmény ugyan maradt, viszont teljes egészében eltörölték a játékaktiválást: nem kell sem kódot bepötyögni, sem 24 óráig online lenni, sőt, még a használt piac sem szűnik meg, mert minden lemezt szabadon lehet továbbadni vagy cserélni. Jelen sorok írásakor úgy tűnik, hogy még az indie-fejlesztőkkel is dűlőre jutnak, így az Xbox One a megjelenésekor gyakorlatilag ugyanazokkal a funkciókkal rendelkezhet, mint az Xbox 360. A nagy kérdés az, hogy ez elég lesz-e ennyi blama után egy 100 euróval olcsóbb riválissal szemben – ilyen izgalmas generációváltás mindenesetre még sosem volt!

DEAD RISING 3

KIADÓ: MICROSOFT GAME STUDIOS
FEJLESZTŐ: CAPCOM VANCOUVER
PLATFORM: XBOX ONE
MEGJELENÉS: NOVEMBER

Habár a titoktartás nem mondható a Capcom erősségének – a Dead Rising 3 létezéséről, autószerelő főhőséről, történetéről gyakorlatilag hónapok óta tudunk –, azért még így is meglepő volt, mikor a Microsoft színpadán feltűnt a zombik témájával foglalkozó eposz harmadik fejezete. Az Xbox One egyik startjátékának szánt Dead Rising 3 a kanadai Capcom Vancouvernél készül, és első látásra nagyon nehéz lenne megmondani, hogy a Dead Rising-sorozat új részéről van szó. Világa minden eddiginél szürkébb, játékmenete pedig gyökeresen megváltozott. Bár a DR2 után tíz évvel játszódó eseményeknek helyt adó Los Perdidos városa az eddigi legnagyobb játszótér, egyáltalán nem lehet úgy bejárni, mint az eddigi helyszíneket, elsősorban azért, mert ezúttal tényleg több száz élőholt mászkál az utcákon. Nem maradnak kihasználatlanul a táblagépek sem, lesz Dead Rising 3 applikáció, mellyel többek között légi támogatás kérhető a szorosabb helyzetekben – ez ugye minden autószerelőnél alapfelszerelés.

RYSE: SON OF ROME

KIADÓ: MICROSOFT GAME STUDIOS
FEJLESZTŐ: CRYTEK
PLATFORM: XBOX ONE
MEGJELENÉS: NOVEMBER

Kacifántos előtörténete van a Ryse-nak: az eredetileg a Crytek Budapestnél készülő játék a Kinect egyik kiemelten fontos címe lett volna, ha nem adódnak gondok a fejlesztés során. A projekt már jó ideje kikerült külföldre, ahol első körben kivágták belőle a Kinect-központúságot, az irányítást kontrollerre terelve át, másrészt a célplatformot Xbox 360-ról Xbox One-ra cserélték. Története egy római harcost, Marius Titust választotta főhőséül, aki egyszeri katonából egészen a generálisi posztig küzdi fel magát, vérrel, verítékkel, és felfoghatatlanul sok harccal. A játékmenet ennek megfelelően a kaszabolásra épül, a látottak alapján szinte kizárólagosan quick-time eventeket használva, ami valószínűleg a Kinect-központúság kellemetlen hagyatéka. Megjelenése az Xbox One-nal párhuzamosan, valamikor novemberben esedékes – remélhetőleg tartalom is lesz benne, nemcsak lehengerlő látvány és végtelen mennyiségű időlassítás.

KILLER INSTINCT

KIADÓ: MICROSOFT GAME STUDIOS
FEJLESZTŐ: DOUBLE HELIX
PLATFORM: XBOX ONE
MEGJELENÉS: -

A „kultikus játékok, melyekhez rengetegen akarnak folytatást" kategória az Xbox-családban szinte csak egy névből áll: a Killer Instinctből. A sikere csúcsán lévő Rare '94-ben, SNES-en és játéktermekben indította el a szériát, amely egy két évvel később érkező folytatást követően felszívódott. Éppen ezért is volt meglepő, mikor a Microsoft a védjegyek bejegyzését követően az E3-on hivatalosan is bejelentette az új részt, főleg azért, mert a készülő Killer Instinctnek szinte semmi köze az eredeti fejlesztőcsapathoz. Az XBO-ra szánt, letölthető címként megjelenő KI F2P-modellre épül: a karaktereket külön kell majd megvenni.

PROJECT SPARK

KIADÓ: MICROSOFT GAME STUDIOS
FEJLESZTŐ: TEAM DAKOTA
PLATFORM: PC, XBOX 360, XBOX ONE
MEGJELENÉS: 2013 TÉL

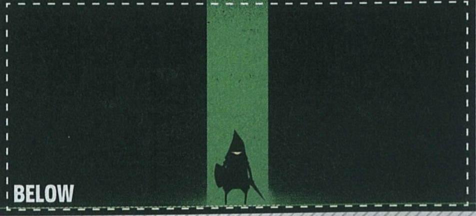
Habár a LittleBigPlanet népszerűsége több évvel ezelőtt tetőzött, a Microsoft csak most kapott észbe, hogy legyártsa a maga klónját. A PC-re, Xbox 360-ra és Xbox One-ra szánt Project Spark leginkább istenszimulátornak hívható, csak épp irányításra váró népcsoport vagy stratégiai elemek nélkül. Az egyetlen cél lényegében a világépítés, méghozzá a semmiből, de a gazdag eszköztár lehetővé teszi komplett játékstílusok és játékok megalmodását is. A megosztásra, közösségre felhúzott játékmenet határtalan szabadságot ígér egy kiapaszthatatlan fantáziavilágban, akár már idén téltől – a bétateszt heteken belül kezdetét veszi.

SUNSET OVERDRIVE

KIADÓ: MICROSOFT GAME STUDIOS
FEJLESZTŐ: INSOMNIAC GAMES
PLATFORM: XBOX ONE
MEGJELENÉS: 2014

Sajnos nem úsztuk meg előre rögzített videó nélkül az E3-at: a Microsoft színpadára kivonuló Insomniac Games még nem állt készen arra, hogy működés közben is megmutassa következő játékát, amely mindenkit meglepve Xbox One exkluzív lesz. A Sunset Overdrive története szerint a világot egy katasztrófa rázta meg, amit követően a legtöbb ember vagy meghalt, vagy mutánssá változott. A játékos feladata az új ellenség eltakarítása a távoli jövő színes-szagos világában. A külső nézetes shooter kötetlen mozgást, falfutást és a Mirror's Edge-et idéző akrobatikát ígér, némi könnyed humor társaságában.

HALO



BELOW

E3 2013

PC
PS3
X360
PS4
XBO

Mad Max

[ÍRTA MIGUEL] **Egy filmfeldolgozás, aminek nemcsak örülünk, de anélkül valósítja meg minden álmunkat, hogy egyáltalán tudtuk volna, hogy vannak ilyen álmaink. Pedig ki ne látna szívesen egy kultikus ausztrál disztópiára építő autós akciójátékot a Just Cause fejlesztőitől, nem igaz?**

Az idei E3 egyik legnagyobb, egyben legkellemesebb meglepetése volt az a rövidke, de kifejezetten hangulatos és eredethű filmecske, amivel a nyolcvanas évek egyik legkiválóbb akciófilmje alapján készülő Mad Max című játékot mutatták be. A képsorok egyből visszaadták azt a hangulatot, ami miatt a film annak idején sikeres lett, és az első részletek alapján a teljes játék az új konzolgeneráció egyik első nagy klasszikusa lehet.

LEDUDÁL, LESZORÍT, LELŐ

Bár magából a játékból szinte semmit sem láttunk még, annyit tudni lehet, hogy főleg autózni fogunk, és a harcok nagy részét is a kormány mögül vívjuk majd meg. Az ehhez kidolgozott harcrendszer a fizikára épít – sokat számít, milyen kocsival rójuk a homoksivatag végtelenjét. A felszerelt páncél, öklelővas és egyéb alkatrészek mindegyike hozzáad valamicskét a kocsi súlyához, a megváltozott súly megváltozott irányíthatóságot, úttartást, reakciót jelent. Ehhez jönnek még hozzá a fegyverek meg a többi, egyelőre nem részletezett extra. Állítólag minden csata különböző lesz, de mi már annak is örülünk majd, ha minden újrajátszásra igaz lesz ez. Ötven különböző, a filmből is ismerős járművet kapunk, és ez jó hír, mert volt ott családi kombitól kezdve motoron át kamionig minden. A lényeg az lesz, hogy a játékos megépítse a saját autóját, és nagy szerencse, hogy nem feltétlenül kell Max ikonikus Interceptorát, azt a szörcsögő varacskos disznóra emlékeztető izomautót összedobni. Az ígéretek alapján egyelőre azt azért nem jelenthetjük ki, hogy fagyis kocsikból hegesztünk majd tankot, és inkább az a valószínű, hogy a sportautós alapok megmaradnak, de reménykedjünk benne, hogy a játékba fejlesztett autó-összeszerelő rész elég teret hagy majd a fantáziának.

CSAK TÚLÉLNI AKAR

Neve ellenére Max nem is annyira őrült, bár tény, hogy a filmekben őt alakító Mel Gibson az elmúlt harminc évben szép lassan elkezdte produkálni a mentális visszamaradottság egyes jeleit, a játékban ettől még nem valami vérgőzös bosszúakción lesz a hangsúly. Olyannyira nem, hogy a készítők külön kihangsúlyozták, hogy Maxnek egy célja van a játékban: kikeveredni valahogy a senkiföldjéről. Az más kérdés, hogy amíg eddig eljut, bizony kiderül, hogy a barátait és a családját is elvesztő ex-rendőr azért nem kizárólag azért van egyedül, mert az utakon kevés a megbízható ember. Már nem a bosszú hajtja, de azért erősen küzd a démonaival, és az ilyesmi igen nehezen megy, ha az ember lépten-nyomon őrültekbe, gyilkosokba és olyan alakokba botlik, akik könnyen kihozzák belőle az állatot. Pedig ő csak egy kocsit akar, kitámasztani a gázpedált a sörétes puskával, és olyan gyorsan maga mögött hagyni a pusztulatot, ahogy csak lehet. A szerencsére egyik filmhez sem köthető, azoknak csak a főszereplőjét és univerzumát használó játék nyitott világú, sandbox jellegű lesz. A fejlesztők leginkább egy járműves harcra kihegyezett, de azért gyalogosan is kalandos GTA-ként írják le. Mivel még elég messze vagyunk a végleges változattól, arra egyelőre nincs válasz, pontosan mekkora homokozót is kapunk majd. A hivatalos válaszok olyasmiket hoznak csak fel az ezt firtató kérdésekre, hogy pre-alfa állapotú játéknál még nehéz megtippelni a pontos méretet, meg amúgy is az a cél, hogy a végeredmény sűrű, döntéshelyzetekkel és izgalmakkal telepakolt legyen, ne csak egyszerűen nagy.

Nagyon fontos információ, hogy a Mad Max nem kap többjátékos módot. Annak ellenére sem, hogy az autóharc és a harmadik személyű akciónézet szinte ordít a dolog után, de ha ez kell ahhoz, hogy az egyjátékos élmény valóban maradandó legyen, akkor talán elfogadható ez a hozzáállás. Kooperatív multira sem kell számítani, főleg azért nem, mert Max az igazi magányos antihős.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
sandbox akciójáték

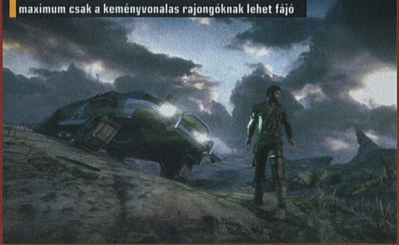
MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
35%

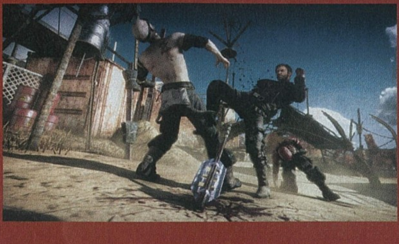
STÍLUSMINTA

Fuel
2009 (CODEMASTERS)

Just Cause 2
2010 (SQUARE ENIX)



Mel Gibson nem adta a fizimiskáját a játékhoz, ami maximum csak a keményvonalas rajongóknak lehet fájó



E3 2013 – PC, PS4 – Outlast

[ÍRTA CHOCHO] **A túlélőhorror-játékok végre feltámadóban vannak, és bár sok eredeti ötletet nem láttunk az E3-on sem, örömteli hír, hogy a rettegés szerelmesei is találnak maguknak szórakozást. Az Outlast egy célt tűzött ki maga elé: hogy a játékosba plántálja a halálfélelmet.**

Az Amnesia: The Dark Descent utat mutatott a haldokló túlélőhorror zsánernek, így nem csoda, hogy megjelentek a követők, melyek közül összetettségében kiemelkedik az Outlast című alkotás. Az egykori Ubisoft-tagokból verbuválódott Red Barrels játéka egy riporterről szól, aki elutazik a hosszú szünet után újranyitott coloradói Mount Massive elmegyógyintézetbe, hogy utánajárjon pár aggasztó városi legendának. Persze ha csak mendemondákról volna szó, elég unalmas lenne az Outlast, így hamar kiderül, hogy az elvileg már nem diliházként üzemelő épület tele van őrült és agresszív betegekkel, akik teljesen kiszámíthatatlanok.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN

Harcolni nem lehet velük, ellenben bujkálni és menekülni kötelező, ha túl akarjuk élni az 5-6 óra hosszúnak ígérkező kalandot. Legfontosabb felszerelésünk a digitális kameránk, melynek éjjellátója úgy zabálja az elemet, mint Hannibal Lecter az emberi májat, szóval nem szabad pazarolnunk, így rákényszerülünk a felfedezésre. A program érdekessége, hogy igyekszik a realitás talaján maradni, ezért a pácienseknek mindig van háttértörténete, és a magatartásuk sem számítható ki – előfordulhat, hogy egy beteg simán elsétál mellettünk, míg egy másik rögvest az életünkre tör. A fejlesztők saját bevallásuk szerint is az ellenfelek reakcióinak sokféleségével szeretnék elkerülni az Amnesia-skatulyát, bár kétségtelen, hogy ránézésre ez nem könnyű feladat. Az Outlast PC-re még a nyár végén megjelenik, de készül a PlayStation 4-es átirat is, amit év végén kaphatnak kézhez a konzolos horrorfanatikusok.

ADATOK

KIADÓ **Red Barrels**
FEJLESZTŐ **Red Barrels**
MŰFAJ **horror**
MEGJELENÉS **2013 nyár**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **95%**

STÍLUSMINTA

Penumbra: Overture 2007 (PARADOX)

Amnesia: The Dark Descent 2010 (FRICTIONAL GAMES)

Nem az a durva, ahogy ezek a lények kinéznek, hanem az az elme, ami megálmodta őket...

E3 2013 – PC, PS4 – Daylight

[ÍRTA CHOCHO] **A Daylight egyike az első Unreal Engine 4.0-t használó játékoknak, ám a program ahelyett, hogy a grafikájával igyekezne elkápráztatni bennünket, inkább a motor programozói hátterét fordítja az előnyére, hogy olyan élménnyel ajándékozzon meg, mint eddig semmi más.**

A Doom 3-ban még zseblámpát se lehetett fogni a puska mellett, itt meg még telefon is van...

Úgy látszik, a diliházas téma most nagyon felkapott a független horrorjátékok fejlesztői körében, hisz az Outlaston kívül a Daylight című, izgalmasnak tűnő program is egy ilyen nem túl kellemes helyen játszódik. Ám ez az elmegyógyintézet minden alkalommal más és más, ugyanis a játék mögött álló Unreal 4-es motor procedurálisan generálja le a pályát, akárhányszor csak elindítjuk a programot. Bizony, a Daylight elméletileg sosem lehet kétszer ugyanolyan, így végül is meg lehet bocsátani neki, hogy egy „menet" mindössze egy-másfél órán át tart.

SZELLEMEKKEL SUTTOGÓ

Az ijesztgetések, a hátborzongató hangok és egyéb rémes elemek teljesen véletlenszerűen hozzák ránk a frászt, és ha mindez még nem lenne elég, a főszereplőnk sem egy harcos alkat, hanem egy amnéziás fiatal nő, aki kiutat keres a pokoli kórházból. A menekülés persze nem könnyű, hisz az épület tobzódik az agresszív kísértetekben, fegyverünk pedig nincs, csak egy mobiltelefon, amivel világíthatunk magunknak a sötét folyosókon. Időnként találunk fáklyákat és fényrudakat, melyekkel el lehet hessegetni a pofátlan szellemeket, de azért a Daylightban is okosabb futni, mint életünket kockára téve erősködni. Ugyanakkor a játék elmesél egy titokzatos sztorit is, melynek részletei csak sok egymást követő végigjátszás esetén állnak össze kerek egésszé. A Daylight a fejlesztők szerint „valami más" lesz, mint amit eddig láttunk a műfajban, és ezt hajlamosak vagyunk elhinni. Megjelenése ősszel várható PC-re, de PS4-re is jön a játék, valamikor 2014 elején.

ADATOK

KIADÓ **Atlus**
FEJLESZTŐ **Zombie Studios**
MŰFAJ **horror**
MEGJELENÉS **2013**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **75%**

STÍLUSMINTA

Condemned: Criminal Origins 2005 (SEGA)

Condemned 2: Bloodshot 2008 (SEGA)

E3 2013

PC | PS4 | XBO

THE CREW™

[ÍRTA KRYSS777] **Az idei E3-ra a Ubisoft igencsak meggyőző felhozatallal készült, amelynek egyik fontos újdonsága a The Crew című autós játék volt. Az új generációs gépeket betámadó cím már most meglehetősen sok jóval kecsegtet – lássuk hát, hogy mire számíthatunk!**

Mi tudja új dimenzióba helyezni a versenyjátékokat? Mekkora lesz a technikai előrelépés? Milyen új funkciók kerülnek bevezetésre? Igencsak sok kérdés merülhet fel a következő generációs címekkel kapcsolatban, amelyekre a Ubisoft Reflections és az Ivory Tower csapata próbál választ adni a The Crew-val. A fejlesztők egy meglehetősen egyszerű célt tűztek ki maguk elé, amely nem kevesebb, mint a napjainkban egyre inkább háttérbe szoruló műfaj komplett megreformálása. Rögtön felmerülhet bennünk, hogy mégis hogyan szeretnék ezt elérni – erre a „nagyobb és szebb" egyszerű megoldás lehetne, ám szerencsére ezúttal többről van szó, mint a játéktér kibővítéséről, illetve a grafikai effektek feljavításáról. Meglehetősen sok mindent bedobtak a korábban a Driver-sorozatért is felelős készítők annak érdekében, hogy felcsigázzanak minket, de mielőtt sorra vennénk az egyes fő jellemzőket, fontos kiemelni, hogy a Crew egy olyan online autós cím lesz, amelyben barátainkkal karöltve kell különféle küldetéseket teljesítenünk.

A Driver: San Francisco után csak és kizárólag izgatottnak lehet lenni bármilyen Ubisoft autós játékkal kapcsolatban!

GIGANTIKUS JÁTSZÓTÉR

A játék jelen állás szerint nem kevesebb mint 10.000 kilométernyi bejárható utat kínál, melynek körbekocsikázása még a különféle nitrós, szuper sportautókat használva is nem kevés időt fog felemészteni (összehasonlításképpen érdemes megemlíteni, hogy a Test Drive Unlimited második részében 3000 kilométernyi aszfaltcsík állt a rendelkezésünkre). A játék térképe megegyezik az Egyesült Államokéval – persze a valósághoz képest kisebb léptékkel, kompaktabb méretben –, vagyis egy óriási játszótérről van szó, amelyben megtalálhatók a leghíresebb városok (Las Vegas, Miami, New York, Los Angeles és tíz további metropolisz), az ezeket összekötő autópályák, a vidéki területek és a hegyek, szóval minden, amit csak elképzelhetünk. Pusztán ennek kiismerése is több tíz órát vesz majd igénybe (a lehetőség adott a teleportálásra), tehát valóban egy elképesztő méretű területtel van dolgunk, ahol természetesen még a változatosságot sem érheti panasz. A világ öt nagy zónára van osztva, és ezek fokozatosan nyílnak majd meg előttünk, így biztosítva, hogy gondosabban kiismerjük a környezetet. Az egyes helyszíneket teljesen eltérő flóra és fauna jellemzi, így biztosan mindenki megtalálja majd a maga kedvenc területét. Ami máshol díszletként szolgál, oda most magunk is eljuthatunk – külön öröm, hogy mindezt abszolút szabadon tehetjük, és az élvezetet a töltőképernyők sem zavarják meg. Bár mindez nagyon jól hangzik, önmagában ez még édeskevés lenne ahhoz, hogy ütős játékként tekinthessünk a Crew-ra, hiszen a virtuális világ semmit sem ér, ha nincs feltöltve érdekes feladatokkal.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower / Ubisoft Reflections

MŰFAJ
versenyjáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

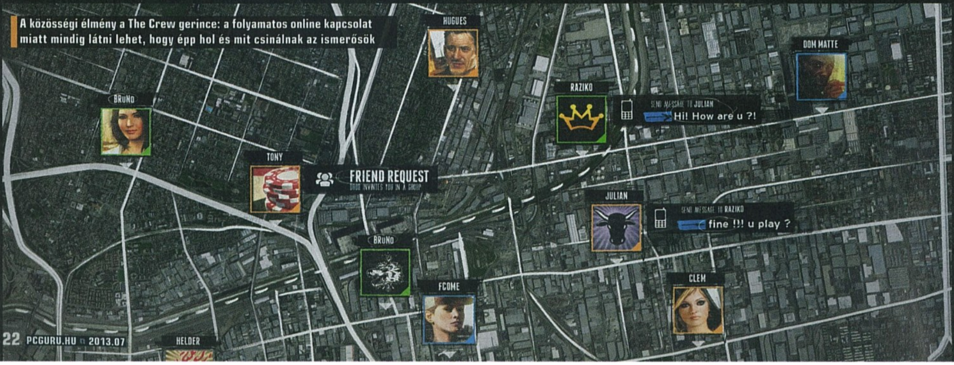
STÍLUSMINTA

Need for Speed World
2010 (ELECTRONIC ARTS)

Test Drive Unlimited 2
2011 (ATARI)

MINT A CSERKÉSZEK

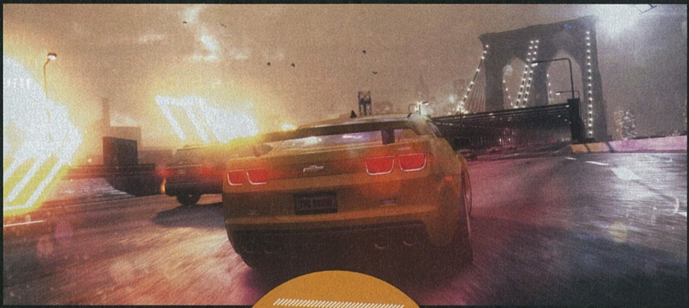
Az eddigi információk alapján a teljesítendő feladatok tekintetében sem lesz okunk elégedetlenkedni, hiszen a készítők meglehetősen sokféle kihívást biztosítanak számunkra. Egyfelől ott vannak azok a klasszikus játékmódok, amelyekre mindenki számít, mint például az idő elleni versenyek, a fej-fej melletti gyorsasági szakaszok és roncsderbik, viszont a Crew igazi lényegét a csapatalapú küldetések jelentik. Egy autós bandát kell alapítanunk, melynek célja a különféle ügyességi és verseny alapú feladatok teljesítése és az ezzel együtt járó pénz megszerzése lesz. Más bandatagokkal „harcolva" elfoglalhatunk akár komplett



A közösségi élmény a The Crew gerince: a folyamatos online kapcsolat miatt mindig látni lehet, hogy épp hol és mit csinálnak az ismerősök

A The Crew az autós játékok következő generációja. Gigantikus, dinamikusan változik, és folyamatosan a neten lóg.

városokat, így gyűjtve tapasztalati pontokat, amelyek elengedhetetlenek fejlődésünkhöz, illetve a további tartalmak megnyitásához.



A Crew nem választja szét az online és offline játékot, hiszen nincs különálló lobbi, nincs bonyolult menükben történő bolyongás, egyszerűen csak meghívjuk a barátainkat, és már indulhat is a hajsza. A készítők okosan kitalálták, hogyha már megvan a négyesünk, akkor egy külön játékban el vagyunk zárva a többi barangoló versenyzőtől, annak érdekében, hogy trollkodással ne vegyék el a kedvünket a zavartalan autózástól. Amennyiben nem egy összeszokott csapattal indulunk útnak, abban az esetben a játék fejlett rendszere biztosítja, hogy velünk azonos szintű és hasonló stílusú autóval rendelkező játékosokkal legyünk összesorsolva, így remélhetőleg mindig élvezetes játékélményben lesz részünk. A Crew persze fel van készítve az internetkapcsolat nélküli versenyzésre is, azonban ez a versenyjáték egyértelműen arról szól, hogy bekapcsolódjunk az online vérkeringésbe, és barátainkkal közösen a világhálón randalírozzunk a legkülönfélébb verdák volánjai mögött.

GARÁZSMENET

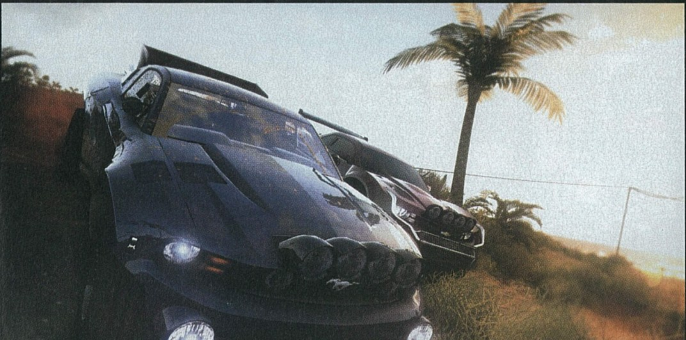
Már önmagában az is örvendetes tény, hogy valódi kocsik kaptak helyet a játékban, viszont sokak számára az egyik leglényegesebb pozitívumot mégis az fogja jelenteni, hogy rendkívül sok lehetőségünk nyílik a testreszabásra és a tuningolásra. A négykerekűeket darabjaira szedhetjük: kicserélhetjük a motort, a felfüggesztést, a sebváltót, szóval minden lényeges elemet, így kompletten megváltoztathatjuk a menettulajdonságokat. Erre szükségünk is lesz, hiszen alkalmazkodnunk kell a terepviszonyokhoz, és bár igaz, hogy elérhetők lesznek különféle járműkategóriák is, a lehetőség mégis adott, hogy a kedvenc amerikai izomautónkból egy olyan kocsit csináljunk, amit használva könnyen megbirkózhatunk a legkeményebb hegyi szerpentinekkel is.

Persze a személyre szabhatóság nem ér véget a fejlesztéseknél, mivel saját festéseket is készíthetünk, így téve még egyedibbé négykerekűnket. Ez jó lehetőség arra, hogy összeszokott csapatunkkal azonos „ruhába" öltözzünk, és a banda színeiben próbáljuk meghódítani a városokat. Igaz, most még csak meglehetősen kevés autót láthattunk, de a járműparkban olyan gyártók képviseltetik magukat, mint a Chevrolet (Camaro RS 1969, Camaro SS 2010), a Ford (Mustang GT 2011, Focus RS 2010), a Nissan (Skyline R34, 370Z 2013), illetve a RUF (3400 K), amelyek mellé a jövőben várhatóan további neves márkák csatlakoznak majd.

A Crew egyik fontos eleme az autók szabad testre szabhatósága, ezért érdemes megemlíteni, hogy várhatóan a játék megjelenése körül érkezik egy tablet- és mobilalkalmazás is, amelynek segítségével bárhol és bármikor tuningolhatjuk a verdáinkat. A hordozható garázsban elvégezhetjük a fejlesztéseket, így otthon már csak az lesz a dolgunk, hogy bepattanjunk a volán mögé.

VÁR AZ ASZFALT

A játékot sok mindenhez lehetne hasonlítani, hiszen megtalálhatók benne elemek a Midnight Clubból, a Burnout Paradise-ból és a legutóbbi NFS-ből is, azonban mégis a Test Drive Unlimited az a cím, amelyikhez leginkább közel áll (érdemes megemlíteni, hogy a fejlesztőcsapatban korábbi Eden Games alkalmazottakat is találunk). Az elemek, amelyeknek köszönhetően a TDU első és második része is izgalmas volt – úgymint a szabadon bejárható és érdekes világ, illetve a többjátékos lehetőségek – elérhetőek a Crew-ban is, és ezek mellé további finomságok érkeztek: tuningolhatunk, haverokkal közösen zúzhatunk, és mindemellett bárhová szabadon elautózhatunk. A négyfős kooperatív akcióra építő arcade versenyjátékban bizonyos helyzetekben a rendőrökkel is fel kell majd vennünk a harcot, viszont ezzel kapcsolatosan kevés információt osztott meg a kiadó. Ugyanez elmondható a történetről is, amely a rivális bandatagok, illetve bűnszervezetek körül bonyolódik, de nyilvánvalóan nem ez áll a fókuszban. Ahogy a cím is mutatja, sokkal inkább a közösségi élmény, a csapatban autózás kerül az előtérbe, és csak remélni tudjuk, hogy a készítők ezt a hatalmas világot valóban meg tudják tölteni izgalmas teendőkkel. A Crew várhatóan 2014 elején érkezik PC, PS4 és Xbox One platformokra.



E3 2013

PC
3DS
WII U

Scribblenauts Unmasked

[ÍRTA BATE] **Még nincs egy éve, hogy megjelent a Scribblenauts Unlimited, de már készül a folytatás, amiben a főhős a DC képregény-univerzum karaktereitől kap segítséget a kalandjai során. És ezúttal nem csak Batmantől és Supermantől, hanem az összestől!**

Mielőtt belemélyednénk az idén érkező epizód szuper újdonságaiba, gyorsan vegyük át, hogy miről is szól a Scribblenauts-széria. A játék egy logikai feladványokkal jócskán megtűzdelt kalandprogram, melynek főhőse Maxwell, akinek van egy varázslatos notesze. A srác bármit ír ebbe a füzetbe, az valósággá válik, és a lényeg mindig az, hogy rájöjjünk az elénk kerülő problémák megoldására, és a különleges notesz segítségével megoldjuk azt. Tegyük fel, hogy egy cica fennragadt egy fán. A helyzet megoldásához csak arra van szükség, hogy a füzetbe beleírjuk a megfelelő szót (ladder = létra), az megjelenik a játéktéren, és Maxwell máris meg tudja menteni a macsekot. És ez még csak a kezdet, hiszen a notesszel létrehozható tárgyak akár módosíthatók is a megfelelő jelzők használatával...

ADATOK

KIADÓ
WB Games

FEJLESZTŐ
5th Cell

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Scribblenauts
2009 (WB GAMES)

Scribblenauts Unlimited
2012 (WB GAMES)

MINDENKI IDE GYŰLJÖN!

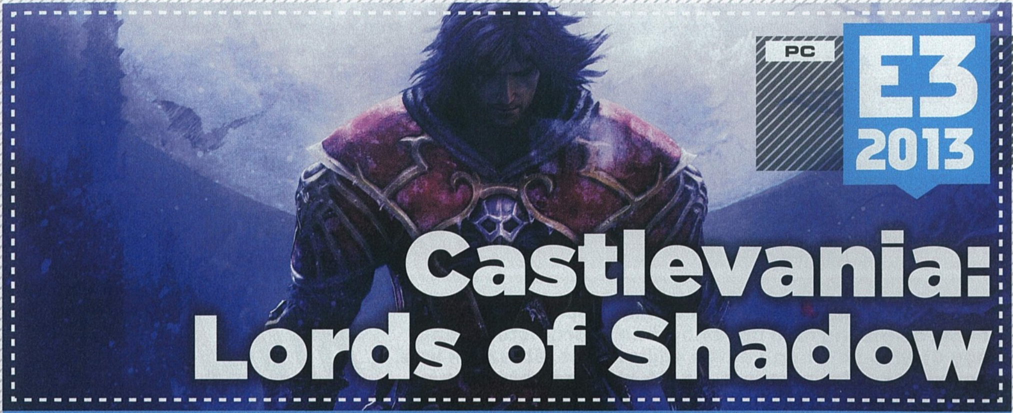
Az Unmasked alcímmel ellátott új rész ugyanezen logika mentén építi fel a játékmenetet, ám Maxwell ezúttal nem a mindennapi emberek apró-cseprő ügyeiben segédkezik, hanem egy képregényen belül kell az ott „élő" hősökön és rosszfiúkon segítenie. A feladatok lehetnek egészen triviálisak (valaki éhes), vagy különlegesek (valakinek szüksége van egy speciális fegyverre), a lényeg az, hogy Maxwell most is csak a kis füzetére és a játékos kreativitására hagyatkozhat – persze némi kiegészítéssel. Ezúttal ugyanis már nemcsak tárgyakat idézhetünk meg a notesszel, de a játékba táplált nem kevesebb mint 2000 különböző DC-karakter bármelyikét is. Hogy értsétek, miről van szó, térjünk vissza a macskás példához: adott a cica a fán, akit egy létrával ezúttal is könnyedén meg lehetne menteni. Igen ám, de egy uncsi eszköznél nem sokkal mókásabb Supermant segítségül hívni, aki egyszerűen csak odaszáll a kandúrhoz, majd óvatosan a földre ereszkedik vele? Ezúttal tehát nem csak a józan paraszti ész lesz a társunk a feladatok megoldásában, de a szuperhősös ismereteink is – ha tisztában vagyunk az egyes karakterek képességeivel, akkor azt is tudni fogjuk, hogy mikor érdemes „megidézni" őket. Ez persze nem azt jelenti, hogy akik nem konyítanak a DC-univerzumhoz, azok játszani sem tudnak, hiszen a menüben mindenki hozzáférhet a Denevérbarlang számítógépéhez, ami enciklopédiaként segít abban, hogy a megfelelő figurákat válasszuk az elénk gördülő akadályok legyőzéséhez.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A legutóbbi epizódban hősünk már egy szabadon bejárható világban vadászhatott küldetésekre, az Unmasked viszont még erre is rátesz egy lapáttal, ugyanis ezúttal már nemcsak kedvünkre váltogathatunk az egyes helyszínek között, de mindenhol véletlenszerűen generált küldetések várnak minket. Ha ellátogatunk Gotham Citybe, aztán átugrunk Metropolisba, majd ismét visszatérünk Batman városába, akkor a második vizitkor már egészen új karakterekkel és feladatokkal találkozhatunk – talán mondani sem kell, hogy ez a változás mennyire kitolja a játék szavatosságát.

És ez még mindig nem minden, hiszen az E3-as demóból az is kiderült, hogy Maxwell ezúttal már képes lesz repülni, mindenféle spéci kiegészítőket (köpeny, maszk stb.) aggathatunk rá, sőt, lehullott a lepel a Super Hero Creator nevezetű funkcióról is, ahol különböző testrészekből (fej, torzó, kezek és lábak) saját hős hozható létre. Hogy ezek a kreálmányok mire lesznek használhatók, az egyelőre még rejtély, de az már most biztos, hogy a Scribblenauts: Unmasked képében egy hihetetlenül kreatív játék van készülőben, amit nem csak azoknak lesz érdemes kipróbálni, akik mindennap DC-képregényekkel kelnek és fekszenek.

Max, DC Hulk és két nehezen felismerhető hős állnak egy torta előtt... mint valami egészen borzasztó vicc kezdete



Castlevania: Lords of Shadow

[ÍRTA MAHMUD] **Legyen szó vonatról, sorban állásról, vagy a Trónok harca új évadáról, a várakozás borzasztó dolog – a borzalom pedig csak fokozódik, ha következő kedvenc játékunk, teszem azt, portolás miatt késik. Még szerencse, hogy a Castlevaniát szinte senki sem várta...**

No nem azért, mert a több mint harminc felvonást megért sorozat rebootja, a Lords of Shadow olyan förtelmes lett volna: a konzolokra megjelent verzió kevesek által várt sikert aratott még a szkeptikusabb rajongók körében is. A várakozás hiányát pusztán az magyarázza, hogy az Árny Urai immár menetrendszerűen kerülték el kedvenc platformunkat, és ahogy a korábbi epizódok esetében, úgy ezúttal sem láttunk sok esélyt a portolásra. A Konami azonban az idei E3 előtt meglepő bejelentést tett: majd hároméves késéssel ugyan, de mi, PC-sek is megkapjuk a magunkét, és augusztusban már vérben gázolva küldhetjük pokolra a Sátán válogatott csatlósait!

AZ ÖRDÖG (TOVÁBB) SÍRHAT

Habzó szájú vérfarkasok, ostoba orkok, trollok és persze a Castlevaniákban elengedhetetlen vámpírok – többek közt ők szerepelnek majd képzeletbeli halállistánkon. És hogy ezúttal miért kell pusztulniuk? Nos, dióhéjban összefoglalva főszereplőnk, Gabriel Belmont így akarja megbosszulni felesége halálát. Ez a cél pedig olyannyira szentesíti az eszközt, hogy a sorozat hagyományaival szakítva a Lords of Shadow egy tisztán harcorientált akciójáték (lásd Devil May Cry és God of War), melyben a látványos vérontás abszolút elsőbbséget élvez. Hősünk természetesen nem puszta kézzel veri majd hülyére az útját álló pokolfajzatokat: közel húszórás ámokfutásunk során a Castlevaniák védjegyeként is szolgáló ostor lesz a legjobb barátunk, melyhez több tucatnyi kombót nyithatunk meg. Ha pedig belefáradtunk az eszeveszett csapkodásba, tőröket vagy kézigránátként funkcionáló szenteltvizes flaskákat vághatunk az ellenfelek fejéhez. A már említett zsánerekből ismert harcrendszert mágikus képességek hivatottak taktikussá (és változatosabbá) tenni, bár ezek használata meglehetősen korlátozott a játék során. A módszeres tömeggyilkosságban előbb-utóbb beálló monotonitást ugyanakkor platformer- és puzzle-elemek, illetve nagyszabású boss-harcok oldják fel, még ha utóbbiak gyakran egy kaptafára épülnek is.

RENOVÁLT KASTÉLY

A leírtak fényében talán már nem meglepő, hogy a Lords of Shadow-t nem feltétlenül „egyedi" játékmenete, hanem a megkapó hangulat vitte el a hátán három évvel ezelőtt. A nagyzenekari kíséret és a Patrick Stewart nevével fémjelzett szinkrongárda mellett az akkor gyönyörű grafika keltette életre a játékot. Hogy mindez a PC-s kiadásnál se legyen másként, a fejlesztők igyekeztek a látványt magasabb szintre emelni, ami esetünkben Full HD felbontást és fixen 60 fps-t jelent a megfelelő vasakon. A gótikus és vámpírbarokk kastélyok ezenkívül új szintekkel is bővülnek, melyeken eddig nem látott fegyverekkel festhetjük vörösre a falakat. Ennél is örvendetesebb hír azonban, hogy a vásárlással megkapjuk a Lords of Shadow két sztoriközpontú DLC-jét, a Reverie-t és a Resurrectiont is. Érdekes módon ezek a fejezetek tartogatják a játék legnagyobb fordulatát, bár Gabriel tömjénszagú története még így is simán elfér egy szentkép hátoldalán.

Az Ultimate Editionként beharangozott kiadástól tehát kár csodát várni: a fenti hiányosságok és a játékmenet leginkább kritizált elemei (mint a sekélyes felfedezés és a kötött nézetek) továbbra is rontják majd az összképet. Mindazonáltal remek lehetőség ez azoknak, akik szeretnének végre elmélyülni a Castlevania nálunk kuriózumnak számító világában, vagy egyszerűen csak első kézből akarják megismerni a (PC-re is) télen érkező folytatás előzményeit. Hogy mindez megéri-e, az már csak a fejlesztők jóindulatán és egy bizonyos árcédulán múlik...

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Mercury Steam

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013.08.27

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

Shadow of the Colossus
2005 (SCEE)

God of War III
2010 (SCE SANTA MONICA)

Jól menő szakma lehet a bőrgyógyászat ebben a világban: garantált hogy elkapsz valami fertőzést a démonoktól!

E3 2013

PC | PS3 | X360 | PS4 | XBO

NEED FOR SPEED RIVALS

[ÍRTA MIGUEL] **Őrült meglepetésnek semmiképp sem neveznénk, de bizony idén novemberben is örülhetünk majd egy új NFS-nek, hogy aztán egy éven át játsszunk vele, és szidjuk, mint a bokrot. Az EA kiszámíthatóbb, mint a holdciklusok váltakozása.**

A Need for Speed-játékokat lehet nem szeretni, de amíg hat-nyolc millió is elmegy egy-egy epizódból, nem kell meglepődni azon, hogy jön a következő rész. Ráadásul, amikor a Criterion pár éve felújította a Hot Pursuitot, úgy tűnt, hogy az idióta „csináljunk háromféle NFS-t" ötlet helyett az EA belátja, hogy nem kell erőltetni a körpályás szimulátorkodást, hagyni kell az embereket agy és fék nélkül száguldani valami frankó környéken.

Na, a Rivals valami ilyesmi lesz. Nem azért, hogy az agy nélküli dologra visszautaljak, de az E3-on bejelentett új részben zsaruk is lehetünk. Meg persze sima versenyzők, akik meglógnak a zsaruk elől. Azt, hogy ez nem egy újabb Hot Pursuit lesz, azzal akarják biztosítani, hogy a fejlesztést nem a Criterionnak adták, hanem a teljesen ismeretlen Ghost Gamesnek, és a bejelentéskor többször is elmondták, hogy adrenalingőzös, intenzív, és persze hogy benne lesz a játékban az utcán macska-egér játékot játszó rendőr-versenyző ellentét kvintesszenciája.

Egy teljesen új csapatnak mindig nehéz bizonyítania, de a Ghost Gamesnek ott van segítségül a Criterion tapasztalata.

INNEN SZÉP NYERNI

Hosszú évek alatt azért kiderült, hogy a Need for Speed azoknak szól, akiket valójában nem érdekelnek az autóversenyzős játékok. Nem a buherálás miatt játszanak, nem az öldöklő küzdelemben hisznek, egyszerűen csak szeretnek nyerni. Az EA megadja ezt nekik, és emiatt tényleg milliók térnek vissza a sorozathoz akkor is, ha legutóbb a The Runhoz hasonló, méretes pofont kaptak, ahányszor csak betöltötték a játékot. A helyzet az, hogy bármennyire is nyilvánvalóan újrafelhasznált és elcsépelt alapokra épít a Ghost csapata, nincs kizárva, hogy a Rivals visszahozza a Most Wanted és az Underground sikerét. Ők ugyanis nem próbálják meg többnek mutatni a játékot annál, ami. A Frostbite 3 motorral meghajtott világban csodaautókkal repesztünk majd csodavidékeken, bámulatos trükköket mutatunk be, és ha kell, hát valóban durva csatákat vívunk azzal, aki el akar lógni előlünk, vagy épp el akar minket kapni. A rabló-pandúr felállás már tizenöt évvel ezelőtt is bejött, ráadásul azóta a játékosok még furcsállják is, ha a Ferrarijukban nincs valami fegyverféle, amivel le lehet taszítani az ellenfelet az útról.

A „Riválisok" alcím nem véletlen ugyanis. A környezetünkben mindig lesz egy halom rendőr és versenyző, csak rajtunk múlik, hogy beengedünk-e másokat a mi világunkba, vagy inkább kizárólag a gép ellen küzdünk. Az első esetben szerencsére azt is megadhatjuk, hogy csak a barátaink léphessenek be, így kicsi az esélye, hogy káromkodó tízévesek teszik tönkre az esténket (kivéve persze azt a sajnálatos esetet, amikor csupa káromkodó tízévesből áll a baráti társaságunk). Ahogy már szóba került, furcsa lenne, ha nem lennének mindenféle fegyvereink, és tessék, tényleg vannak. Elektromágneses lökéssel zavarhatjuk össze az ellenfeleinket (ez amúgy főleg akkor látványos, ha minket találnak el, pár másodpercre a járgány mellett a kijelző is alaposan összezavarodik), turbót kapcsolhatunk, szögeket szórhatunk az ellenfél elé, és rendőrként még útlezárást is kérhetünk.

Kicsit furcsa elképzelés, de a Ghost Games nagyon büszke arra, hogy a játékba folyamatosan ki-be lépkedhetnek az emberek, így anélkül kezdhetünk el élő ellenfél ellen versenyezni, hogy észrevennénk. Egyrészt nem teljesen tiszta, miért olyan jó ez, másrészt ezt már a Fekete Macska is tudta a Windows XP-ben. Egy az egy elleni versenyt is kérhetünk, ha rávillantunk a velünk

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Ghost Games

MŰFAJ
versenyjáték

MEGJELENÉS
2013.11.19.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Need for Speed: Hot Pursuit
2010 (EA)

Need for Speed: Most Wanted
2012 (EA)

Ha baj van, ne a Szellemirtókat hívd, hanem a 911-et: még a New York-i bandának sincs ilyen jó járgánya!

szembejövőre (ez meg például a Test Drive Unlimitedben is volt), de ha nem akarunk ilyesmivel bíbelődni, csak jelöljünk ki egy pontot a térképen, és már megy is a móka.

A LEGGYENGÉBB LÁNCSZEM

Azonban az nem elég, ha elsőként érsz a célba. Mármint persze azért nem jön elő a császár, hogy selyemfonalat nyomjon a kezedbe serleg helyett, de azért száguldás közben érdemes odafigyelni másra is. Például arra, hogy pontokat gyűjts. Driftelj, hajts minél gyorsabban, üss ki más versenyzőket vagy rendőröket, de nagyon vigyázz, nehogy véletlenül lekapcsoljanak a zsaruk, akkor ugyanis minden addig gyűjtött, le nem bankolt pontod megy a levesbe. Igen, egy érdekes kockáztatásra építő rendszerben ugyanis csak az a pont a tiéd, amire egyszer már azt mondtad, hogy akkor köszönöm, ezt elvinném. Természetesen minél nagyobb a tét, annál gyorsabban ömlenek a pontok, viszont semmi sem idegesítőbb, mint mikor a vérrel-verítékkel összeveszélyeskedett ötvenezer pontunkat elviszi a rendőr. Ha valaki látta már a tévében valaha is a Leggyengébb láncszem című vetélkedőt, az tudja, miről van szó, aki meg nem, annak legyen elég annyi, hogy rád van bízva, mennyire teszed izgalmassá a futamot. A pontok ugyanis nem sima gombnyomással menthetők el, vissza kell kocsikázni a búvóhelyünkre, és azért ez nem lesz egyszerű, ha a négyszeres szorzó miatt a környék összes fakabátja a mi féklámpánkra figyel. A rendőrként játszó barátaink ugyanis nem simán lenullázzák a pontjainkat, de le is nyúlják azokat. A rendszer lehetővé teszi azt is, hogy a zsaruk összedolgozzanak, ráadásul egyenlő arányban osztja el a pontokat, szóval vita sem lesz túl sok.

Az eddig látott videók alapján az is biztos, hogy a készítők nem fáradoztak túl sokat azon, hogy életszerű vezetési problémákat állítsanak fel a játékosok elé. Nem lennék meglepve, ha a fékezésre nem is lenne külön gomb, és hát az autók sem mozognak máshogy, mint azt az NFS-ben már megszoktuk. Szappantartószerű, a görbe egy határozottan recés változata mentén forduló, de valóban szépen kidolgozott járgányok lesznek most is. Arcade,

Mindenkit meglepett a bejelentés, miszerint nem a Criterion csinálja az idei Need for Speedet: mindenkit, aki nem követte a híreket. A stúdió feje, Alex Ward már áprilisban bejelentette, hogy a stúdió a jövőben igyekszik kicsit pihentetni az versenyzős témát, és inkább más stílusokban próbálkozik. Reméljük nem FPS-t vagy TPS-t csinálnak: abból van éppen elég...

mondhatjuk, és igazából senki sem lepődik meg ezen túlságosan.

UNLEASHED

Ahogy az sem újdonság, hogy az autókat fejleszthetjük is. Na persze attól nem kell tartani, hogy műgyantával pótolhatjuk ki a flexszel levágott részeket, de a menetteljesítmény javítását szolgáló extrák mellett a kocsi külsején is átszabhatunk ezt-azt, például átírhatjuk a rendszámot is, meg matricákat ragaszthatunk rá (egyszer már lehetne olyat is, hogy mintákat rajzolgathatunk a szélvédőn kicsapódó leheletünkbe). Ja, és valamiért nagyon örültek az emberek annak, hogy megint van Ferrari a játékban, és nagyon sokan kacagtak akkor, amikor a kiütött vagy lesokkolt autók úgy szálltak el a szélben, mint az utasszállítóra kötött madártoll. Az ilyesmit novemberig van még ideje kijavítani a készítőknek, de igazából nagyon furcsa, hogy egy ilyen szarvashibával ki mertek állni a színpadra. Gyors a Rivals, de azért egy pattogó sportkocsi sokaknak feltűnik.

Sarkalatos pont szokott még lenni az, hogy vajon törik-e az autó. Nos, Mátyás király maga alá piszkítana a gyönyörűségtől, ha tudná, hogy igen is, meg nem is. Az E3-as demók alapján a kocsik ugyanis verseny közben törnek, nyomódnak, kopnak és zúzódnak. Na persze nem olyan látványosan, ahogy az életben tennék, és lassulni sem lassulnak le holmi törött gömbcsukló miatt, de a lényeg, hogy ha valaki igazán emberesen belénk durrant, annak marad nyoma a dukkón meg a kasztnin – viszont ahogy véget ér a verseny, varázsütésre minden visszaáll a gyári állapotra. Egy fokkal jobb lenne, ha mondjuk magunknak kellene megjavítanunk a kocsit, de ez valószínűleg hagymázas álom marad még egy ideig.

A világ legjobb posztja azé a rendőré, aki ezzel a szépséges gépszörnyeteggel tartja fent a rendet és a nyugalmat

E3 2013

PC X360 XBO

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

[ÍRTA **MIDNITE**] **Ha a nagyon távoli jövő történészei egyszer rácsodálkoznak a kései mobiltelefonos korszak első sikerjátékaira, valami bizarr, bolond időszak elvont gyermekeiként képzelnek majd el minket. Pont úgy, mint mi a hippimozgalmat vagy a japán játékosokat.**

Nem lenne meglepő, ha így történne, hisz milyen korban lesz világhírű őrület a játékból, melyben morcos madarakat kell páncélos disznókhoz vagdosni? Vagy abból, melynek felütése az ókor óta megunt kapálás, vetés, aratás, de az is értéktelen, virtuális mezőgazdasági alapanyagokkal? És akkor még szót sem ejtettünk a militarista növények otthonait ostromló zombihadsereg elpusztítására építő mobiljátékról, ami szemvillanás alatt lett kortárs kedvenccé... De tudom, felesleges külön bemutatnom a Plants vs. Zombiest, hiszen csak az olyan távol-keleti remeték nem játszottak vele, akik a Gurut sem olvassák.

A hatalmas népszerűséget meglovagolva idén nyáron érkezik a Plants vs Zombies 2 is, s bár máris óriási várakozás övezi a megjelenést, a PopCap nem rántotta meg a gyeplőt ennél a várható sikernél. Úgy gondolták, jobb ötlet lenne a zombis sikercímet egy másikkal ötvözni, ezzel négyzetre emelve a hosszú távú dicsőség és a magas bevétel esélyét... És mi a legkézenfekvőbb párja a Plants vs Zombies kedvesen morbid hentelésének? A Call of Duty, hát persze!

CALL OF BRAINZ: GARDEN WARFARE

Ledobva tower defense alapjait, megszabadulva platformjától és búcsút intve szimpla grafikájának, a PvZ az Xboxon születik újjá. A hamisítatlan, háborús first person shooter feelinget érdeklődéstől függetlenül, már látatlanban is meg lehet szeretni, ha ugrándozó zöldségek és kajla élőhalottak lesznek a főszerepben. Az E3-on bemutatott videó alapján épp olyan jó hangulatú, csinos, kooperatív öldöklésre számíthatunk, mint bármelyik CoD-ban, de sokkal vidámabb bőrbe bújtatva. Bár a távolra kitűzött megjelenési dátumból fakadóan csak korlátozott mennyiségű infó áll rendelkezésünkre, nagy vonalakban azért már lehet tudni a lényeget: növényeink csapatban, 3D-ben hentelnek. A mesterlövész szerepében egy kaktuszt kell elképzelni, az alakulat gyógyítója egy sánta napraforgó, a felderítést és bombázást pedig fokhagyma drónokkal tudjuk kivitelezni. A legfeljebb négyfős coop során a tagok ugyanolyan szerepeket vesznek magukra, mint a hasonló játékmechanikájú háborús címekben, a feladat pedig az adott pályán, hullámokban érkező zombik legyilkolása, majd a végén feltűnő, véresen rettenetes főellenfél legyőzése. (Az egyik boss, Disco Zombie már látható is volt, és valóban meghűlt az ereimben a fotoszintetizálás!) Óriási virág- és kertészeti arzenált mozgósíthatunk a támadó borzalmakkal szemben, ami változatos módokat ad a vicces és hatásos gyilkolásra (bár a zombik egyébként is halottak, ugye). Növényi alapú karaktereink természetesen fejlődni, specializálódni is tudnak, előre el nem árult skillekkel és fegyverekkel szerelkezve fel tapasztalati pontjaikért cserébe. Megéri tápolni palántáinkat, hisz az extra kompetitív játékmód 24-fős monstre csatákkal kecsegtet, ahol akár a zombik oldalára is állhatunk. Persze a 3D környezet és a megvariált dinamika miatt a Garden Warfare csak távoli hajtása lesz mobilos elődjének, mégis stílusában és elborult szereplőiben a jelek szerint hozni fogja az elvárt szintet.

Eretnekség, vagy sem, de a Garden Warfare bizony sokkal hangulatosabbnak tűnik, mint a legendás eredeti!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
PopCap Games

MŰFAJ
tower defense / TPS

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

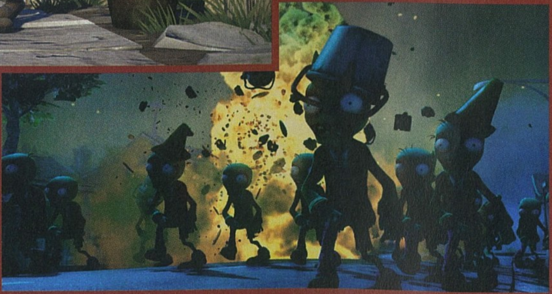
STÍLUSMINTA

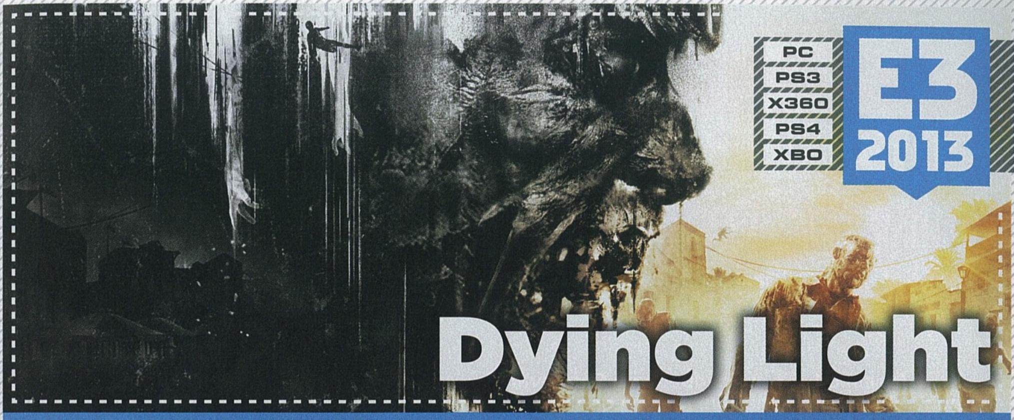
Team Fortress 2
2007 (VALVE)

Plants vs. Zombies
2009 (POPCAP GAMES)

HÍV-E A TERMÉSZET?

Elvileg jövő tavasszal, Xbox One-ra és 360-ra jelenik meg a Garden Warfare, jóval később pedig PC-n is gyökeret ereszt. Az számomra mindenesetre tisztázatlan, hogy kiket akarnak megcélozni vele: komoly taktikai elemek hiányában rajzfilmes grafikájával, cuki hangeffektjeivel főleg a kiskorúság küszöbén állók érdeklődésére számíthat, ugyanakkor a CoD-ra hajazó felépítés kicsit érettebb réteget szokott vonzani. Mindenesetre a Garden Warfare egész más lesz, mint az általunk megismert területvédős elődje – ezen változás minden hátrányával és előnyével együtt.





Dying Light

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Techland fogta magát és egy másik kiadó szárnyai alatt lekoppintatta saját sorozatát, a Dead Islandet – csak épp a Dying Light a trópusi hullagyalázás hosszabb, nagyobb, vágatlanabb változatának tűnik, valamikor jövőre törve a kevés túlélő életére.**

Mit csinál egy fejlesztőcsapat, ha nincs saját ötlete? Minden bizonnyal lop egyet magának. Na és ha az az ötlet történetesen az övé volt, csak épp bebiztosította magának egy nagy kiadó? Hát készít egy másik programot, eltérő címmel, de azonos tartalommal. Hiába, az emberi leleményesség határtalan! A Dying Light is ennek a folyamatnak a gyümölcse: a Techland alighogy befejezte a kiegészítőnek is nehezen nevezhető Dead Island: Riptide-ot, máris bemutatta a Warnernek készülő Dying Lightot, mely pont olyan, amilyennek egy Dead Island 2-t várná az ember – csak épp nem a Deep Silver fogja kiadni. Hogy ez milyen következményeket von maga után, maradjon az ügyvédek problémája, mi inkább örüljünk, hisz az eddigi információk alapján a Techland programja köröket ver majd a csapat házon belül hegesztett konkurensére.

HALÁLOS TAVASZ

A történet a Dying Lightban elég titokzatos, csak annyit tudunk, hogy a zombiapokalipszis idejét éljük, a törvények szabályozta társadalom pedig romokban hever. A népesség nagy része már átalakult húsevő élőhalottá, a többiek pedig már csak rutinból próbálnak életben maradni. A játék, akárcsak a Dead Island, egy csapat túlélő körül bonyolódik, akik egy zombiirtó négyesfogatként róják a vidéket a kormány ellátmányai után kutatva. Útjukat persze fosztogatók és a kihalt utcákon járkáló élőholtak keresztezik. Mit járkáló, rohanó! A Dying Light zombijai nem a megszokott, lassan mozgó agyevők, hanem Brad Pitt mozis rémálmának közeli rokonai, akik szívesen loholnak a zsákmányuk után. A játékban sokféle fertőzött feltűnése várható, melyek más-más módon viselkednek, de magatartásukat nem csak egyéni jellemzőik, hanem a napszakok váltakozása is befolyásolja. A játék dinamikusan vált nappal és éjszaka között, az éj leple alatt pedig elképzelhetetlen borzalmak kúsznak elő rejtekhelyükről. Az este közeledtével a zombik agresszívebbé, gyorsabbá válnak, így a játékosoknak számolniuk kell az idővel, ha életben akarnak maradni. A Dying Light természetesen megörökli a négyfős kooperatív mókát, a bejárható terület pedig kezdettől fogva nyitott lesz – igaz, méretéről és felosztásáról még semmit nem tudunk, azon kívül, hogy a túlélők biztonsági zónákban tengetik napjaikat, és e helyszínek a Dying Lightban a béke szigetei lesznek.

FUSS AZ ÉLETEDÉRT!

Mit csinálsz, ha a való életben ered a nyomodba valaki? Nyilván megpróbálod lerázni valahogy. Ennek legjobb módja, ha akadályokon küzdöd át magad, így lassítva le üldöződet. Ez a logika szülte a Dying Light parkourre hajazó megoldását is: hőseink mindenre felkapaszkodhatnak, átsuhanhatnak az akadályok felett, megmászhatják a tetőket, tűzlétrákat és drótkerítéseket. A fejlesztők szerint erre a gyors helyzetváltoztatás miatt lesz szükség, mert a zombik mindig túlerőben vannak. Természetesen most is lehet harcolni, gerendákat, vascsöveket kaphatunk fel a földről, hogy a belső nézetű program még jobban hajazzon a Dead Islandre, a bevitt találatokkor pedig egy pillanatnyi röntgenkép mutatja meg, hol okoztunk sérülést és a célpont mely testrésze vált használhatatlanná. Mégis, legtöbbször nem a zombikkal fogunk küzdeni, hanem más túlélők csoportjaival, akik ezerszer veszélyesebbek lesznek, mint az agyra éhes élőhullák. A Techland bevallottan a Walking Dead című tévésorozat nyomdokain jár, azaz a zombikat egy személyesebb dráma katalizátoraként használják. Egy biztos: a lehetőség adott a brillírozásra, reméljük, ezúttal élnek a lehetőséggel a lengyelek.

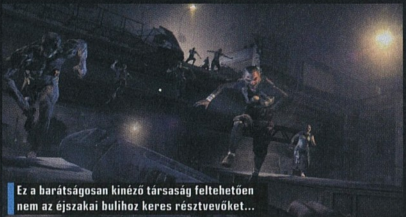
ADATOK

KIADÓ
WB Games
FEJLESZTŐ
Techland
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2014
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
35%

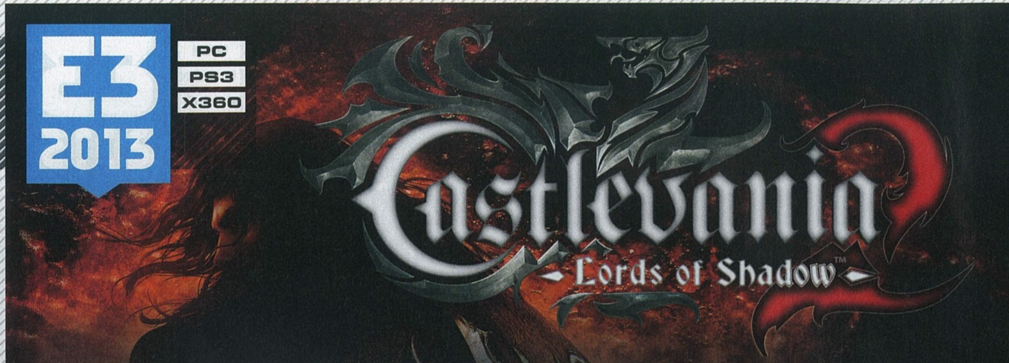
STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (EA)

Dead Island: Riptide
2013 (DEEP SILVER)



Ez a barátságosan kinéző társaság feltehetően nem az éjszakai bulihoz keres résztvevőket...



[ÍRTA CHOCHO] **Az elmúlt két évtizedben egy Castlevania sem volt PC-re, erre tessék, idén kettőt is kapunk. A Lords of Shadow nyár végén fut be, a folytatás pedig ünnepekkor, így nem lesz sok idő a két játék között, de legalább egyből átélhetjük Dracula hajmeresztő felemelkedését.**

A Belmont-családra az első Nintendo konzol óta jár rá a rúd, hisz valahogy sehogy sem tudnak megszabadulni a folyton feltámadó Draculától. A Castlevania-sorozat minősége persze idővel hanyatlásnak indult, és a Lords of Shadow-ig nem is érkezett értékelhető 3D-s felvonás (a Nintendo 64-es Castlevaniák láttán a rajongók máig sírógörcsöt kapnak). Aztán bumm, robbant a bomba, megjelent a spanyol MercurySteam játéka, és minden a feje tetejére állt. Persze a Belmontok átka nem ért véget, de legalább a megfelelő irányba tolódott a széria, sőt, közel három évtizedet felölelő története során másodszorra a PC-t is megostromolja a vámpírgyilkos vérvonal. Nem is akárhogy, hisz az első, konzolokra 2010-ben kiadott rész még a nyár vége előtt elér hozzánk is, majd épp, hogy szusszanhatunk egyet az árnyak tánca után, év végén már jön is a folytatás, egy időben az xboxos és PS-es testvéreivel. Mivel az első rész PC-re még nem elérhető, de a folytatás a játék végének egy igen meglepő momentuma után veszi fel a fonalat, már most figyelmeztetlek benneteket, hogy rögtön egy durva spoilerrel kell indítanom – nevezetesen, hogy a Lords of Shadow végén Gabriel, a megváltásért küzdő hős lovag...

VÉRSZÍVÓK VIADALA

...vámpírrá változott, és felvette a Dracula nevet, hogy örök kárhozatra ítéltetve tengesse végtelen napjait egy ódon kastélyban. E fordulat persze sokaknál kiverte a biztosítékot, egyszersmind gondolkodóba ejtve a rajongókat, hogy ezt így mégis hogy a frászba lehet értelmesen folytatni. Mert folytatni kell, a műsor nem áll meg, pláne nem a Konami istállójában. Nos, most már tudjuk, hogy a derék hispánok a legegyszerűbb utat követték, azaz Gabriel a Lords of Shadow 2-ben vérszívó szörnyetegként indul harcba Isten igéjéért. Ugyan a sötétség hercegének trónja nem egészen az a poszt, ami jó fej hősöket szül, de a MercurySteam nem ismer lehetetlent, és szemrebbenés nélkül ereszti össze a franchise ikonikus főgonoszát a még nála is rosszabb Sátánnal, aki a bibliai Armageddon előidézésén mesterkedik. A sztori további részletei kicsit homályosak, de az előzetes képek és videók alapján biztosra vehető, hogy Alucard, Dracula félvér fia visszatér, sőt Carmelia is feltűnik a színen, hogy bonyolítsa kicsit szeretett vérszívónk második életét. Az első rész húszórás eposza ismeretében mindenesetre valószínű, hogy most is egy kidolgozott, komor történetet kapunk, rengeteg szereplővel, akiket végül felsorolni is nehezünkre esik majd.

Most a PC tulajdonosoknak van a legjobb dolga: augusztusban megkapják az első részt, ősszel pedig a másodikat!

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Mercury Steam

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
78%

STÍLUSMINTA

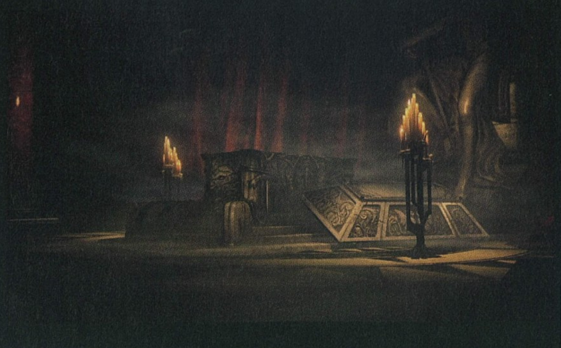
Castlevania: Lords of Shadow
2010 (KONAMI)

God of War: Ascension
2012 (SCEE)

A SÖTÉTSÉG SEREGE

A Castlevania: Lords of Shadow egy remek játék volt (PC-n csak lesz), de azért akadtak zavaró hibái szép számmal. Bár a Shadow of the Colossusból „kölcsönvett" óriási főellenfelek, a titánok többsége garantálta az izgalmas és látványos boss-harcokat, a program itt-ott inkább volt frusztráló, mintsem kihívásban gazdag. Ráadásul a playstationös Symphony of the Night óta mindenki a felfedezés élményét várja a Castlevaniától, ez pedig nem olyasmi, ami könnyen megoldható, ha fejezetekre osztott, A-ból B-be vezető sztorit és pályákat kínál a MercurySteam. Még szerencse, hogy a csapat is tisztában van a sorozatban rejlő, kiaknázatlanul hagyott lehetőségekkel, ezért a Lords of Shadow 2 olyan játék lesz, amilyen az első rész szerkezetéből adódóan

Kevés olyan játékot lehet felidézni a múltból, ahol a főhős nem egyszerű halandó, hanem szinte félisten volt



Lehet, hogy a játékmenet és a többi elem nem túl eredeti, viszont a tálalás tényleg elsőrangú

nem lehetett volna. A sztori egyszerre két idősíkban játszódik: az egyik a középkorba és vele Dracula kastélyába vezet el bennünket, a másik pedig 1999-be, a nem túl távoli múltba, ami nyilván nem véletlen, minden bizonnyal a 2000. esztendő körüli apokaliptikus jövendöléseket lovagolják meg így a fejlesztők. Azt ugyan nem tudjuk, hogy a két dátum miként kapcsolódik össze, de az már biztosnak látszik, hogy a helyszínek, mint az erőd és környéke, illetve az egyelőre meg nem nevezett metropolisz oda-vissza bejárható, nyitott területek lesznek, tele opcionális tartalommal, visszautalva így a Metroidvaniaként is emlegetett Symphony of the Nightra. A küldetéseket immár nem egy unalmas menüben választjuk ki, hanem teleportkapukon át jutunk el a feladatok színhelyére, és minél több képességet oldunk fel, annál több, korábban elérhetetlen titkot és extrát találunk a pályákon. Természetesen a már említett titánok is visszatérnek, igaz, sokkal átgondoltabb formában. Ezúttal nem fogjuk kétségbeesetten csapkodni a végtagjaikat, hanem több részletben tálalt küzdelmek során állunk helyt velük szemben. Ilyesmit láthattunk az E3-on bemutatott demóban is: egy gigantikus, mozgó templomra emlékeztető teremtmény ostromolta meg Dracula várát, aki szabályosan megmászta a bestiát, melynek testén egyszer csak a Fény testvériségének katonái állták útját. Mialatt a vámpírúr lekaszabolta volt hittársait, a titán fel-alá járkált vele a pályán, a következő menetre várva. Hasonlót láthattunk a God of War-játékokban, de hát a Lords of Shadow eddig is élen járt mások ötleteinek újrafelhasználásában.

A VÉR MAGA AZ ÉLET

Mivel Gabriel immár Dracula, azaz vámpír, érthető, hogy az első rész idején használt szent fegyverek nem szerepelnek a folytatásban. Helyüket átveszi az élőholtak eszköztára, mint a vérszívás vagy a keresztet leváltó, de természetesen most is ostorként működő Blood Whip. A lebénított ellenfelekhez lépve egy gombnyomással lakmározhatunk belőlük, az így kinyert vért pedig a fény és árny varázslatait leváltó Void és Chaos modulátorokba tölthetjük, melyek változtatnak fegyverünk működésén. Ha a Voidot aktiváljuk, Dracula előkapja a Void Sword nevű kardot, ami automatikusan elszívja az ellenfelek életerejét. A Chaos mód ugyanakkor Chaos Clawsnak nevezett, karomszerű pengéket varázsol démoni hősünk karjára, melyek könnyedén szétzúzzák a pajzsos rossz (vagy épp hogy jó) fiúk páncélzatát. Persze Dracula képességei nem merülnek ki ennyiben. A vámpírok legnagyobbja képes füstté változni, hogy láthatatlanul lengje körül a pályát, mi több, állítólag várhatók lopakodós részek is. És ha ez nem lenne elég, a sötétség teremtményei köztudottan képesek hatni az élők elméjére, így Dracula átveheti az irányítást

A SPANYOL ARMADA

A MercurySteam sikerrel lehelt új életet a Castlevaniába, így nem csoda, hogy a nagy konzolos és PC-s Lords of Shadow 1-2-n túl a 3DS-re kiadott, a két játék történetét összekötő Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate felett is ők bábáskodhattak. A játék jó lett, de akárcsak az első LoS, keserédes gyermekbetegségekben szenvedett. Ennek ellenére a Konami kitart a brigád mellett.

a gyengébb ellenfelek felett. A harcrendszer egyébként nem változik sokat, most is gondosan felfűzött kombók sora várható, melyeket egy Focusnak nevezett sáv tesz izgalmasabbá. Ha eleget öltünk, a Focus megtelik, ellővé pedig „egy ütés, egy halál" üzemmódba vált Isten vérszomjas bajnoka – persze, ha csak egyszer is eltalálnak, ámokfutásunk véget ér. Képességeink folyamatosan javulnak, és hogy milyen lesz az ereje teljében lévő Dracula, arról a demó első pár perce láttán már lehet némi fogalmunk: iszonyú erős, nagyjából megállíthatatlan, csak a Blood Whip olyan messzire csap, hogy képtelenség elbújni előle. Ugyanakkor a bemutatót egy atomrobbanás (!) zárta, előrevetítve, hogy Dracula bizony legyengül az egyelőre ismeretlen támadástól, és nekünk kell visszaedzeni az eredeti szintre. A legjobb hírt a végére hagytuk: a kamera szabadon mozgatható lesz, nem fog többet kellemetlen pillanatokat okozni, hurrá.

AZ ÉLŐHOLTAK ÉJSZAKÁJA

A Lords of Shadow még ma is szép játék, de a folytatás láttán az állunk is leesett. Na jó, annyira nem ugrásszerű a fejlődés, mint mondjuk a Division esetén, de ugye a Castlevania Xbox 360-ra és PS3-ra jön PC mellett, és ezek a konzolok már igen elavultnak számítanak. Ehhez képest viszont mégis elismerésre méltó, amit a házon belül fejlesztett Mercury Engine 2 prezentál. A karakterek remekül festenek, a pályák pedig beleillenek a sorozat Hammer-filmeket idéző világába. Már csak jó PC-s irányítás kell, na meg az első részben látottnál több checkpoint, és elmondhatjuk, hogy a Belmont-család megvédte a vérvonal becsületét.

TITANFALL

[ÍRTA WILSON] Nem jött ki jól a lépés az Electronic Arts számára: a Titanfall létezése és az első információk már a bejelentést megelőző pár órában kiszivárogtak – ám mégis döbbenetes volt mozgásban látni az egykori Call of Duty fejlesztők legújabb játékát.

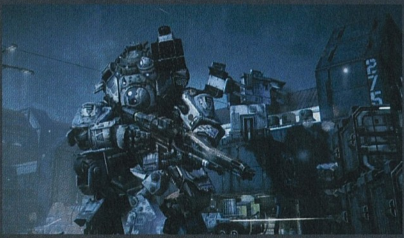
A titánok mellett szinte játékkatonának tűnnek az egyszerű gyalogosok – emberek, reszkessetek, jönnek a mechák!

Meglehetősen nehéz hinni annak a fejlesztőnek, aki új játékát úgy harangozza be, hogy az teljesen más, mint amit eddig csinált, különösen, ha egy: az új játék egy multiplayer shooter, kettő: a lélektani elődjei is azok voltak. Más a helyzet akkor, ha tudjuk, kiről van szó: arról a Respawn Entertainmentről, ahol az aktív játékkészítők száma csupán 70-80 fő körül mozog, ráadásul a csapat fele az elmúlt évtizedben a Call of Duty-sorozatot melengette a keblén. Előnyükre szóljon, hogy mikor „nulláról, a semmiből felépített" játékról beszélnek, nem hazudnak, hiszen az Infinity Wardtól való meglehetősen viharos távozás során még egy rajzszöget sem vihettek magukkal, és ez meg is magyarázza, miért kellett éveket várnunk arra a játékra, amiről annyit tudtunk az E3-ig, hogy létezik, és feltehetően lőni kell majd benne. Ez be is igazolódott: a Titanfallban tényleg lőni kell, és tényleg teljesen máshogy, mint a Call of Dutyban – azt leszámítva, hogy itt is katonák a főszereplők, akik természetesen fegyverrel igyekeznek kilyuggatni a másikat. Innováció!

A multiplayer-rajongók számára ez volt a legizgalmasabb E3: a Titanfall mellett a Destiny is megkapta a rivaldafényt.

A LEVIATHÁN ÉBREDÉSE

Az ártatlanság vélelme ennek ellenére megilleti a Respawnt, mert ugyan mi a fenének foglalkoznának olyan dologgal, amihez amúgy nem értenek? Náluk jobban senki sincs tisztában azzal, mit is jelent a modern multiplayer shooter fogalma. Nincs már id Software és Quake, nem készül több Unreal Tournament, jelenleg még mindig minden a Call of Dutyról és a Battlefieldről szól, és ez feltehetően 2014-ig így is lesz, míg (elvileg) át nem lépünk a shooterek következő generációjába, a Destiny és a Titanfall uralta korba.



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Respawn Entertainment

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Modern Warfare 3
2011 (ACTIVISION)

De mégis mi a frász az a Titanfall, kik azok a titánok, és miért zuhannak? Nos, erre a játék kifejezetten tetszetős választ ad. Ez a sci-fi világ is azzal a gondolattal játszik el, hogy mi történne az emberi társadalommal, ha nem szimplán országhatárok és kontinensek választanák el az egyes népcsoportokat, hanem naprendszerek és bolygók. Az elkerülhetetlennek látszó kolonizáció itt valamennyire jól sült el, planéták tucatjain létesültek új települések, amit az első bátor felfedezők vérrel és verítékkel tettek biztonságossá. Ahogy az az ilyen sztorik során lenni szokott, természetesen idővel beüt a krach – a cyberpunk ihlette fordulat szerint a Földön gyökerező, nagyvállalatokat tömörítő Interstellar Manufacturing Corporation (IMC) pár évtized után úgy dönt, épp itt lenne az ideje kiaknázni a kolóniák erőforrásait, az érceket és gázokat. Erről persze nem konzultálnak a helyiekkel, így nem kell hozzá sok idő, míg a kizsákmányolásra ítéltek fegyvert ragadnak, hogy golyóval és robbanószerrel érvényesítsék akaratukat és jogaikat.

Ezt a nem éppen idilli szituációt (közismertebb nevén: polgárháborút) a Respawn nem a hagyományos módon szeretné elmesélni, vagyis öt-hat órás, videókkal, látványos jelenetekkel teletűzdelt kampánnyal. A Titanfall meglépi azt, amit előtte kevesen mertek bevállalni: kizárólag multiplayer módokat kínál. Persze nem egészen ugyanaz a helyzet, mint mondjuk a Quake 3 vagy az Unreal Tournament esetében, hiszen nemcsak deathmatch, CTF és a többi szokásos multiplayer-klisé várható. Ha valamihez hasonlítani kellene a Titanfallt, akkor az mindenképp a kiadása előtt ígéretesnek tűnő, a megjelenésével viszont döbbenetesen nagy csalódást okozó Brink lenne. Az első Enemy Territory óta bukást bukásra halmozó Splash Damage hajszálpontosan úgy álmodta meg a Brinket, ahogy a respawnosok az első játékukat: egy olyan csomagként, ahol nincs határvonal a történet és az online csaták között, a kettő együtt, egy légtérben létezik.

A parkour-mozgás miatt szinte nincs egyetlen megmászhatatlan fal, és egyetlen elérhetetlen magaslati pont sem

VÁR AFRIKA

A Brink esetében az egész ott bukott el, hogy a játék több eleme sem volt felkészítve a feladatra. Elsőként ott volt a pályadizájn, ami a borzasztóan szűk folyosóival egy évtizedes játékokat idéző mozgásteret hagyott a résztvevőknek. Ez minden szempontból elfogadhatatlan volt, különösen annak fényében, hogy a gép által irányított ellenfelek szinte istenként szaladgáltak a mókuskerékben – mivel a célzásuk maximálisan pontos volt, hibázni egyáltalán nem tudtak, ezért ezer és ezer olyan helyzet volt, mikor szó szerint ki se nézhettél a fedezék vagy utcasarok mögül, mert azonnal minimum hárman lőttek szitává.

A Titanfall kicsit máshogy közelít a gép által irányított katonák témájához. A „kampány-multiplayernek" hívott, de jelenleg nehezen körülírható és értelmezhető játékmódban az MI rendelkezik némi önállósággal. Az általa vezérelt drónok úgy mászkálnak, harcolnak a csatatéren, mint emberi társaik. Esetenként csapatba verődnek vagy befészkelik magukat egy épületbe, lesből csapva le az arra járókra. Az egészet valahogy úgy kell elképzelni, mint egy MOBA-t, ahol a creepek mennek a maguk feje után, csak itt nem kell tornyokat védeni és ledönteni.

Mindezek ellenére hagyományos kampányra mégsem lehet számítani: átvezető videók címén leginkább csak pár másodperces, a játék motorjával készített jelenetek lesznek a meccsek kezdetén és végén. A kettő között marad a harc, és maximum az a pár NPC, akik néha-néha rádióüzenetekkel adnak parancsot bizonyos feladatok elvégzésére: ez lehet területvédés, pontfoglalás, vagy szimpla elimináció is. Miért nincs rendes történet? A Respawn szerint erről csak és kizárólag a statisztika és maguk a játékosok tehetnek, elenyésző ugyanis azok száma, akik az első pálya befejezését követően még rákattintanak a single player menüpontra. Döbbenetes, de a vásárlók alig negyede szokott általában bármit is befejezni, így teljesen felesleges lenne hónapokat gürizni egy olyan kampányért, amit szinte senki sem fog végigvinni.

A TÖKÉLETES KATONA

Valljuk be: akit a Call of Duty, a Battlefield, vagy bármilyen ehhez hasonló shooter éltet, szinte kizárólag egy dologban érdekelt – a hagyományos multiplayerben. Ezen a téren természetesen nem okoz csalódást a Titanfall: az eSport követelményeit is figyelembe vevő kínálatban minden megvan, aminek itt kell lennie, kezdve a hagyományos deathmatch-csel a CTF-en át egészen addig a Hardpointig, ami minden CoD-fanatikus számára ismerős lesz. De mégis miben más a Titanfall, mint a legtöbb riválisa? Abban, hogy kihasználja a sci-fi környezet lehetőségeit, és teljesen újraértelmezi az olyan alapvető dolgokat is, mint a mozgás.

XBOX ONE + FELHŐ

Az idei E3 az új konzolokról, elsősorban az Xbox One-ról szólt. Vitathatatlan, hogy a Microsoft az online rendszerek terén látszólag behozhatatlan előnnyel rendelkezik, legalábbis az infrastruktúrát tekintve, ami az Xbox One kapcsán hatványozottan igaz – a Microsoft nem kevesebb mint 300 ezer szerverrel készül az új konzol startjára. Miért kell ennyi masina? Mert az Xbox One eredetileg egy folyamatosan online lévő, Live-kapcsolat nélkül szinte egyáltalán nem is működő konzol lett volna. A gigantikus szerverpark nem csupán a letöltéseket szolgálja ki, de a fejlesztők a játékokhoz is felhasználhatják. A Titanfall alkotói elsősorban a mesterséges intelligenciához vetik be: a felhőben végzett számítások révén minden eddiginél életszerűbben viselkedhetnek a gép által irányított katonák.

MECHÁS JÁTÉKOK A MÚLTBÓL

Habár a Titanfallhoz hasonló multiplayer játék nem nagyon jelent még meg, ez nem jelenti azt, hogy a múltban ne lett volna olyan szoftver, amely egy tető alá költöztette volna a lépegetőket és a belső nézetes lövöldözést. A klasszikusok közül mindenképp a Monolith fantasztikus művét, a japán anime-ék előtti főhajtásnak szánt Shogo: Mobile Armor Divisiont tudnánk előhozni, ha viszont internetes küzdelmekről van szó, akkor kizárólag a DICE és a jobb napokat látott Splash Damage neve merülhet fel. A felejthetetlen, mindmáig folytatásra váró Battlefield 2142 és az ET: Quake Wars örök emlék marad!

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

BATTLEFIELD 2142

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Késelés helyett itt az a legmegalázóbb, mikor egy titánnal sikerül kikapni a riválist annak lépegetőjéből

A legfőbb inspirációt ezen a téren a Mirror's Edge és az emlegetett Brink adta. Itt is fel lehet futni a falakra, el lehet rugaszkodni a függőleges felületekről, a katonák hátára szerelt jetpackkel a szokásosnál is nagyobbat lehet ugrani. A parkour-kelléktárra azért is van szükség, mert a Titanfall harcai intenzívek, pörgősek, amit a közepes méretű pályáknak és a kevés résztvevőnek (jelenleg 6 főben maximalizált a csapat létszáma) köszönhet, na meg a címadó titánoknak. De mi a frász az a titán?!

VASEMBEREK

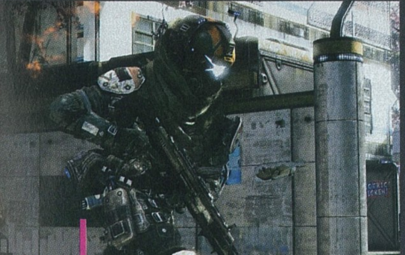
Röviden: mecha. Hosszan: egyfejta lépegető, vastag páncélzatú, több méter magas kolosszus, amit mindig egy pilóta (mezei katona) irányít. Minden játékosnak van saját titánja, de a meccsek legelejétől nem lehet őket használni, el kell telnie pár percnek, míg a csatatér fölé araszolnak az anyahajók, és rakétasebességgel leküldik a földre az ördögi masinákat. Ezek a mechek tökéletes gyilkológépek: nagyon nehéz őket leszedni, irtózatosan sok lőszert cipelnek, és másodpercek alatt bárkit szét tudnak kapni. Természetesen nem sebezhetetlenek, a rivális titánok komoly kárt tehetnek bennük, de a mezei bakák által cipelt rakétavetők is csúnyán meg tudják karcolni a kasztnijukat. A Call of Duty hagyaték miatt minden titán valamennyire átszabható: megváltoztatható a viselt fegyver és persze a külső is. A kínálat kifejezetten széles, jelenleg a legdögösebb fegyver az úgynevezett „vortex gun", ami úgy működik, mint egy fókuszált mágnes: képes magához szippantani a töltényhüvelyeket, hogy azokat irtózatos energiával küldje vissza a feladónak.

A titánok a játék főszereplői, még akkor is, mikor nincs bennük pilóta. Szerencsére ekkor sem védtelenek, mert két módban is üzemelhetnek. Egyrészt pincsikutyaként követhetik a tulajdonosukat, automatikusan befogva és lőve minden, a közelbe tévedő célpontot, másrészt képesek egy adott terület védelmére is, ami elsősorban a pontvédős Hardpoint játékmódban lehet igazán hasznos.

Alig tudunk még valamit a Titanfallról, úgyhogy hónapokon belül megpróbálunk minden elképzelhetőt kideríteni róla!

ÚJ JÁTÉK, RÉGI ALAPOK

A galaktikus, bolygókon átívelő háború miatt ez a mechás harc minden elképzelhető területen ki tud bontakozni. Az omlásnak indult, a civil lakosság által villámgyorsan elhagyott városok, az űrhajókat is fogadó tengerparti kikötők mind-mind a háború áldozatává válhatnak. A térképek közös tulajdonsága, hogy meglepően visszafogott a méretük: úgy kétszer-háromszor nagyobbak csak, mint egy átlagos Call of Duty-pálya, ami jelenleg még kifejezetten klausztrofóbiás érzést kelt, de ennél talán nem is kell nagyobb ilyen kevés résztvevőhöz. Amire viszont nagy szükség lenne, az egy kisebb generál grafikus fronton. Hihetetlen, de a Titanfall egy ősöreg technológiára, a Valve Source motorjára épül, ami nemhogy nem mai gyerek, de még átdolgozott, jelentősen újraírt formájában is csak szeniornak nevezhető. Minden nagyon szögletes, a textúrák meglehetősen egyszerűek, és még rombolhatóság sincs. A látvány rondának semmiképp sem nevezhető, de ennél azért lehetne jóval szebb. Az biztos, hogy nem a hardver fogja vissza: a Titanfall elsősorban Xbox One-ra készül, de lesz belőle Xbox 360-as és természetesen PC-s változat is. Az egykori Call of Duty csapat sosem arról volt híres, hogy nagy figyelmet szenteltek volna a PC-s kiadásnak, és az EA-t ismerve se számíthatunk magasabb felbontású textúrákra vagy bármi másra. De nem is ez a lényeg, hanem a harc, a titánok, és a hangulat – ezek pedig egyelőre fantasztikusnak tűnnek!



South Park: The Stick of Truth

[ÍRTA **WILSON**] **Pozitívan zárulhat az Obsidian és a South Park-játék kálváriája: rendeződött a jogi háttér, és a résztvevő partnerek szerint a Ubisoft talán még a THQ-nál is nagyobb szabadságot ad ahhoz, hogy megszülethessen minden idők egyik legjobb adaptációja.**

Folyamatos szívás az ember élete, ha az Obsidiannál kénytelen dolgozni. No nem azért, mert barátságtalanok az emberek, vagy az iroda valami fűtetlen külvárosi raktárban van, ahol a talajvíz és a patkányok a berendezés részét képezik – nem, az Obsidian kiváló fejlesztőstúdió, valamennyire befejezetlen, de messzemenően ötletes játékokkal, és olyan múlttal, amit minden idők egyik legborzalmasabb sikertelenségi szériája pecsételt meg. Több kiadó is kihátrált mögülük, volt, hogy kifogytak a pénzből, legutóbb pedig a mecénásuk csődölt be. Szerencsére úgy tűnik, hogy az aggodalmas jövőképből végül sikertörténet lesz, annak ellenére, hogy a South Park: The Stick of Truthból tulajdonképpen még mindig nem láttunk semmit, és azt sem tudjuk, hogy pontosan mikor fog megjelenni. A most már a Ubisoft védelmét élvező program ennek ellenére parádésnak tűnik: a képekre nézve nehéz megmondani, hogy ezek a jelenetek nem a sorozat egy még nem látott epizódjából származnak, hanem egy videojátékból. Az alapanyaghoz való teljes hűség mindenre rányomja a bélyegét: gyakorlatilag az összes jelenet, sőt, még maga a harcrendszer is az altesti humorra épül. Az E3-as prezentációban ezt több fokozatú, különböző formájú szellentés, illetve vécéből kikapott, majd fegyverként használt ürülék bizonyította, így aki nem vevő erre a nem éppen színvonalas hangulatra, az nem biztos, hogy a Stick of Truthban fogja megtalálni álmai játékát. Mindenki másnak, elsősorban a rajongóknak viszont marad a várakozás, mert bármikor is jöjjön az Obsidian-féle South Park őrület, azt kihagyni garantáltan butaság lenne!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Obsidian
MŰFAJ
szerepjáték
MEGJELENÉS
2013 ősz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

The Simpsons Game
2007 (ELECTRONIC ARTS)

Family Guy: Back to the Multiverse
2012 (ACTIVISION)

A sorozathoz hasonlóan a játék sem a szofisztikált humoráról lesz híres

Trials Fusion

[ÍRTA **WILSON**] **Addig üti a vasat a Ubisoft, amíg még meleg: a RedLynx felvásárlását követően idén megindul a Trials-széria sorozatgyártása, platformexkluzív epizódok helyett többfrontos támadást indítva az idegek ellen. Érkezik a Fusion, és az ezernyi bosszantó kihívás.**

Mivel a fejlesztés még a korai szakaszban jár, ezért még screenshotot sem tudunk mutatni

Evolúció helyett fúzió: az eredetileg tavaly áprilisban XBLA-ra, majd idén márciusban PC-re is kiadott Trials-sorozat a finn RedLynx történetének talán legkiemelkedőbb játéka, annak ellenére, hogy nevükhöz egy tucatnál is több cím kötődik. A triálversenyek nehézségét tökéletesen megragadó, azt a fantáziavilágba kiválóan átültető Trials-família meglehetősen kevés fejlődési lehetőséggel rendelkezik. Éppen ezért érdekes a Fusion helyzete, amely 2014-ben PC-re, PS4-re és Xbox One-ra kívánja áthozni a motoros élményeket. Mégis mi fog változni? A jelenlegi, meglehetősen kevéske információ alapján elsősorban a tálalás. Az eddigi gyártelepes, indusztriális terep leköszön, hogy a helyét átvegye az égbolt alá megálmodott pályák sokasága. A koncepciórajzok ultramodern nagyvárosokat, csodás tengerpartokat, sziklás vidékeket egyaránt ábrázolnak, sőt, egy ponton még a felhők fölé is fel lehet merészkedni. Ez mindenképpen éles váltás az eddigi helyszínekhez képest, de talán pont erre van szüksége a fáradás jeleit mutató sorozatnak – és persze arra, hogy a RedLynx is beálljon a sorba, a Fusion ugyanis rendelkezik egy mobilos kistestvérrel is. A Trials Frontier az okostelefonokat kívánja meghódítani, ráadásul úgy, hogy közben segítséget kér a családtól – a jelek szerint a mobilos verzió valamilyen formában együtt tud majd működni a nagygépes változattal. Ez volt az idei E3 igazi trendje: a Dead Rising 3-ban és a Tom Clancy nevével fémjelzett Divisionben is osztottak lapot a hordozható eszközöknek, és a Trials alapján már a versenyjátékok sem tudják megúszni, hogy ne erőltessenek beléjük némi fényűző luxusszolgáltatást.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
RedLynx
MŰFAJ
versenyjáték
MEGJELENÉS
2014
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
25%

STÍLUSMINTA

Trials HD
2009 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Trials Evolution
2012 (UBISOFT)

Transistor

[ÍRTA KREDENC] **Nagyon magasra tette a lécet előző játékával a Supergiant Games. A Bastiont felülmúlni nehéz, de az E3 után kijelenthetjük: nem lehetetlen. A Transistor díjak özönét söpörte be a kiállításon, megérdemelten – egy újabb gyöngyszem születésének lehetünk tanúi.**

Cloudbank gyönyörű város, ahol virágzik a kultúra és boldogok az emberek, ám az idillt egyre szaporodó eltűnések és halálesetek zavarják meg. Az esetek mögött a Camerata nevű rejtélyes szervezet áll, amelynek bérgyilkosai történetünk kezdetén egy Red nevű énekesnő nyomába erednek. Hősnőnk ugyan megússza a merényletet, ám elveszíti hangját és barátját; amikor magához tér valahol a város szélén, a férfi holtteste fekszik mellette, mellkasából pedig egy hatalmas kard áll ki, a Transistor, mely megszólítja őt. A halott lelke ugyanis beleköltözött a holmiba, és mielőtt Red felocsúdhatna, máris robotszerű lények támadják meg, akik nemcsak őt akarják, hanem a fegyvert is. Gondolkodásra tehát nincs idő, fel kell kapni a kardot, harcolni, majd menekülni – vagy visszatérni a városba, és végére járni a dolgoknak. A lány ez utóbbit választja, és ezzel kezdetét veszi egy veszélyekkel teli, mégis csodálatos kaland.

SZELLEM A KARDBAN

A játékmenet-videókat megnézve a Bastion-veteránok minden bizonnyal észreveszik a hasonlóságokat. A Transistor is egy akció/RPG, mely ugyanazt az izometrikus nézőpontot használja, mint az említett sikercím, ráadásul itt is egy narrátor kommentálja az eseményeket. Aztán persze előjönnek a különbségek, és nemcsak az, hogy a mindössze tízfős csapat a fantasy körítést cyberpunkra cserélte, felidézve olyan alapműveket, mint a Ghost in the Shell, a Tron vagy a Blade Runner, de a harcrendszer is alaposan megváltozott. A hagyományos, valós idejű kaszabolás mellett ugyanis rendelkezésünkre áll egy körökre osztott mechanizmus is: ha az erre szolgáló mérce betelik, megállíthatjuk az időt, és összerakhatunk egy akciószekvenciát, melyet aztán a játékot újraindítva Red végrehajt. A dologban az a szép, hogy valóban teljesen ránk van bízva a koreográfia: egy ellenfél mögé léphetünk, hogy megütve őt nekicsapjuk egy társának, a megsebzett robotot egy távolsági támadással elintézhetjük, majd fedezékbe rohanhatunk. A megkötés csak annyi, hogy egy kör alatt adott mennyiségű lépést süthetünk el, de míg nem engedjük szabadjára hősnőnket, bármikor törölhetjük az addigi „programozást", hogy egy új, hatásosabb kombót állítsunk össze.

A változatosságot azonban nemcsak ez biztosítja, hanem az emlegetett képességek is: a várost járva számtalan áldozatba botolhatunk, akiknek lelkét Transistor ugyancsak be tudja szippantani, így újabb és újabb trükkökre, védekező és harci mozdulatokra, kitérésekre teszünk szert. Egyszerre csak négy ilyet használhatunk, így mindenki maga döntheti el, hogy az ő játékstílusához melyik szett áll legközelebb, illetve az adott ellenfélhez melyik a legideálisabb, lévén a fejlesztők igencsak fifikás bossokat pakoltak be a játékba, amelyek nem kevés meglepetést okozhatnak, így folyamatosan alkalmazkodnunk kell a körülményekhez, és kitalálni a legjobb kombinációkat, támadássorokat. No és a fedezékeket sem véletlenül említettem, hiszen a harc pörgős, ezért fontos, hogy kihasználjuk a terep biztosította lehetőségeket, főleg amíg arra várunk, hogy a „szünetmérce" feltöltődjön.

A TRANZISZTORKOR HAJNALÁN

A körítésről nem akarok áradozni, mert szavakba épp olyan lehetetlen lefesteni ezt a címet is, mint a Supergiant előző remekművét. Gyönyörű, magával ragadó látvány, nagyszerű zene és narráció – ebben hiba nincs, a srácok valóban nagyon értenek a hangulatteremtéshez. Azt pedig, hogy Red története emellett mint játék is élvezetes és remek lesz, a bevezetőben említett E3-as díjeső és azóta megjelent kritikák is jelzik: mind a közönség, mind a szakma imádta, így hát bizakodva tekinthetünk a jövő évi megjelenés elé, felvésve a várólistára a San José-i, tehetséggel bőséggel megáldott srácok legfrissebb munkáját.

ADATOK

KIADÓ
Supergiant Games

FEJLESZTŐ
Supergiant Games

MŰFAJ
akció-szerepjáték

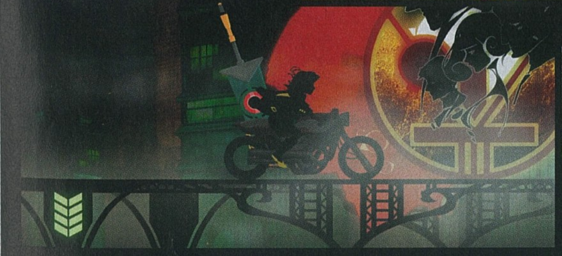
MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Legends of Yore
2011 (COKE AND CODE)

Bastion
2011 (SUPERGIANT GAMES)



A tálalás és a játékmenet is a Bastiont idézi, de reméljük, hogy nem a sikerjáték felmelegített változatával lesz dolgunk

E3 2013

PC
PS3
X360

MURDERED
SOUL SUSPECT

[ÍRTA TERA] Az E3-on nagyítóval kellett keresni azokat a játékokat, amelyek nem folytatások, mellékszálak, vagy legalábbis nem valamilyen licencre épülnek. Az egyik ilyen eredeti projekt a Square Enix által felkarolt Airtight stúdiótól (Dark Void) érkezett, mégpedig egy különleges kalandjáték képében.

Az ember könnyen elveszíti objektivitását, ha saját maga kerül szóba – elég megkérdezni saját tehetségéről bármelyik honi celebet, hogy igazolva lássuk e teóriát. Ronan O'Connor életében is eljött az a pillanat, amikor félredob minden mást, és csak saját magával törődik. Igaz, neki erre valós oka is van. Tudniillik elgörbítettek a fején egy fém baseballütőt, kidobták a harmadikról (naná, hogy az ablakon keresztül), és a biztonság kedvéért hét golyót is beleürítettek a testébe. Ronan rendőr, sőt detektív, így ösztöne rögtön nyomozásra biztatja – ez viszont nem lesz könnyű, hisz hősünk a fenti események során sajnálatosan elhalálozott.

SZELLEMJÁTÉK

Nem ez az első játék, ahol a főszereplőnek saját halálának okait, valós körülményeit kell kinyomoznia, de sem a Ghost Trick, sem a Blackwell-kvadrológia nem nyújtotta azt a komor hangulatot és fura szellemlétet, mint amit a Soul Suspect. Merthogy Ronan – halál ide, örökösen izzó golyónyomok az oldalán és a hátán oda – nem szűnt meg létezni: szellemként élet és halál közt ragad. A fejlesztők „Alkony" néven utalnak erre a köztes létre, mi nyugodtan hívjuk árnyékvilágnak, hisz még a játék látványvilága is ezt tükrözi: a minduntalan szürkébe hajló árnyalatok, az éppen csak látható képzaj mind-mind ilyesféle hangulatot áraszt.

Ronan tehát kalapjában, malaclopó kabátjában és örökösen égő cigarettájával a kezében saját hullája felett találja magát. Az első érzés nyilván a sokk. A második a gyász. Aztán jön a bosszúvágy, a küzdeni akarás, az összeszorított éteri öklök és a fogadkozás, hogy még az élet másik oldaláról is elkapjuk gyilkosunkat. Persze tudjuk, hogy ez nem lesz könnyű, végzetünk beteljesítője ugyanis notórius sorozatgyilkos, akit az egész salemi rendőrség hetek, hónapok óta kerget hiába. Arról nem is beszélve, hogy a halál sokkja enyhe amnéziát is előidéz: Ronan ugyan tudja, hogy ki ő, emlékszik feleségére is, de életének végső órájából nem sok maradt meg benne, így első feladatunk ennek összetákolása lesz.

ÁTLÁTSZÓ GONDOLATOK

Ráadásul Ronan szellemként elég durva hátrányokkal indul neki a nagy nyomozásnak, kezdve rögtön azzal, hogy közvetlenül egész pontosan zéró kihatása lehet a fizikai világra. Nem tudja felemelni a gyilkos pisztolyt, nem tud belelapozni saját jegyzetfüzetébe, de még a saját kabátját sem tudja félrehajtani, hogy megvizsgálja sérüléseit.

Természetesen a szellemlét azért előnyökkel is jár, az első és legtöbbet használt rögtön az élő emberek megszállása lesz. No nem úgy, mint ahogy oly sok éve a Messiah pufók angyalkája tette, nem fogunk zsaruba költözve lövöldözni, taxisba ugorva vadul vezetni – e képességünk alig-alig jelent többet, mint azt, hogy új testünk szemeit és füleit használhatjuk. A hamar a hullánk köré gyűlő zsaruk például igen jó célpontok, elvégre ők összegyűjtötték a bizonyítékokat, megnézték testünket, sőt, részletes nyomozati naplót is vezetnek, amit csak így leshetünk ki. Szintén érdemes az esetleges szemtanúk fejébe bújni – ugyan a sokkot kapott nő nem sok koherens választ tud adni az őt faggató detektívnek, viszont mi a tudatalattiját is meg

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Airtight Games

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Ghost Trick: Phantom Detective
2010 (CAPCOM)

L.A. Noire
2011 (ROCKSTAR GAMES)

Egy véres bűntény helyszíne a Murdered világában is nagy érdeklődésre tart számot, főleg, ha zsaru az áldozat

Elég csak megnézni a klasszikus filmet, a Ghostot, és máris világossá válik, miért akkora szívás a szellemek élete

tudjuk figyelni, elkapva néhány információt zuhanásunkról, kivégzőnk kinézetéről.

A következő lépés természetesen a terepszemle lenne, ám ez nem feltétlenül könnyű. Szellemként ugyan van bizonyos tehetségünk a falakon, ajtókon áthaladásra, ám e játékban úgy működik az árnyékvilág, hogy a házakba csak nyitott bejáratokon keresztül léphetünk be. Bent már szabad a pálya, úgy futunk át mindenen, ahogy nem szégyelljük. Igaz, az első órákban ez zavaróan nagy szabadságot is jelenthet, elvégre nem ilyesmihez vagyunk hozzászokva.

MÁS VILÁG

Az épületbe belépve rögtön látszik, hogy milyen szépen kidolgozták a környezetet a fejlesztők – no nem grafika szintjén, mert poligonokat és textúrákat tekintve azért

képességünket, amellyel gépeket tehetünk tönkre, így hatva ki az emberek – esetünkbe a gyilkos házaspár – viselkedésére.) Összefuthatunk egy furcsa rúnákat a falba véső fantomkislánnyal, aki megijed tőlünk – a vele való összebarátkozás egy olyan küldetésláncot ad, ami az egész játékon keresztülfut. Az ilyen barátságos, vagy legalább semleges

Ritka, mikor egy ekkora kiadó pénzt és időt szán egy kalandjátékra, így már csak emiatt is megéri figyelni a Murderedre.

ráférne a programra egy nagygenerál. Viszont mind az élők, mind a szellemtársak élete (illetve „élete") remekül van modellezve, és a központi sztoriszál követése mellett ez adja a játék sava-borsát.

Vegyük csak a többi szellemet – merthogy lesz belőlük bőven. Az egyik bojler mögül egy szelíd hangú, félénk fiatal nő kísértete kéri segítségünket: hulláját elhagyta a halál sokkjának zavaros pillanataiban, és minket kér meg ennek fellelésére. (E küldetés során használhatjuk először átkozás

hozzáállású lidércek mellett természetesen lesznek kifejezetten agresszív szellemek is az Alkony zavaros világában. Olyan rég itt kerengő kísértetek ezek, amelyek beleőrültek ebbe a köztes létbe – az ő aurájuk vörösen ragyog, és az eddig látottak alapján velük kapcsolatban kapjuk meg a játék egyedüli és rövid akciójeleneteit. Ezekkel a lényekkel csak hátulról végezhetünk, így a bújócska és a falon átfutás kihasználása hasznos lesz – maga a „küzdelem" viszont egyetlen gomb lenyomásából áll, nem kell kombókra, éteri Mortal Kombatra felkészülni.

NYOMOZATI MÓDSZEREK

Abba a szobába beérve, ahol sajnálatos halálunk bekövetkezett, ismét egy nyomozós szakasz következik. Megvizsgálhatjuk az ellenünk használt fegyvert, a betört ablakot, a kis szobát, ahol vártuk a gyilkos feltűnését. Maga a nyomozás, a következtetés kalandjátékba illő módon zajlik: kékes szellembetűkkel feldereng előttünk egy csomó szó, és ha az egyikre rákattintunk, azt valahogy bele kell illesztenünk az eseményekbe. Ha például a baseballütőt vesszük elő, a különböző leírások közül azt kell kiválasztanunk, hogy az a testünkön görbült el. Az ablakkal kapcsolatban a helyes leírás az, hogy ott dobtak ki minket. Ha sikerült egy adott témában megadni a helyes válaszokat, jöhet a következő lépés: az események időrendi sorrendbe állítása, hogy megkapjuk a teljes képet a történtekről.

Az újabb és újabb információmorzsák megszerzése kulcsfontosságú, hiszen ha nem veszünk észre egy bizonyítékot, nyilván az eseményláncolatba sem tudjuk azt beilleszteni. A szellemlét egy másik eredménye az, hogy a kiugróan erős érzelmek nyomát is megpillanthatjuk – ezek további információval gazdagíthatnak minket. Esetünkben Ronan eszébe juthat, hogy a gyilkos feltűnése előtti pillanatban megpillantott egy lányt, aki minden bizonnyal végignézte a meglehetősen egyoldalú harcot. Innentől kezdve egyik fő feladatunk az ő megkeresése lesz, no meg az, hogy valamiképp kapcsolatot létesítsünk vele, hisz fontos információkkal rendelkezhet a gyilkosról.

VÉGJÁTÉK

A Murdered egyedi módon közelíti meg a kalandjátékokat, és ez igencsak jól áll neki. A Phoenix Wright-sorozat logikus érvelései, a Condemned 2 következtetési rendszere, a Heavy Rain nyomozásai igen kellemesen olvadnak össze egyetlen játékban, ami okosan a minimumra szorítja az akciót. Tény, hogy nézhetne ki sokkal jobban is, ám már azért is megéri figyelni rá, mert tényleg új élményt jelent, újfajta megközelítést kíván meg. No meg aztán milyen más játék ad arra lehetőséget, hogy csinos lányokat kergessünk az utcán a lebukás legkisebb veszélye nélkül?

E3 2013

PS4
XBO

Tom Clancy's The Division

[IRTA CHRIS] Az idei E3 egyik legnagyobb meglepetése kétséget kizáróan a Ubisoft istállójából érkező The Division volt, aminek bemutatója egész egyszerűen földhöz ragasztotta az állunkat. Nyitott világ és szerepjátékos elemek, hihetetlenül látványos TPS játékmenetbe ágyazva. És ezek még csak a főbb jellemzők.

Sokszor megfeledkezünk arról, hogy világunk egy törékeny, vékony hálóból szőtt rendszer, melynek sérülése bizony váratlan helyeken is érezteti hatását. Elég kivágni pár fát a hegyekben, máris árvíz lesz pár száz kilométerrel odébb, hiszen nincs, ami segítse a talaj szivacsosodását. Gazdasági rendszerünk hasonlóan érzékeny kártyavár. Nap mint nap láthatjuk, hogy egy rosszul kiejtett mondat a híradóban, vagy egy félreütött számjegy a tőzsdén milliók életét befolyásolhatja. De vajon mi történne akkor, ha valamilyen komolyabb esemény ütné fel a fejét világunkban?

Habár a történet egyelőre nem tűnik meggyőzőnek, a The Division a világával azért már most teljesen el tud kápráztatni.

Egy katasztrófa, amire nem számít senki. Mondjuk egy vírus, ami megtizedeli az emberiséget. Egy ilyen incidens vajon mekkora lyukat ütne bonyolult életünk hálóján?

Nos reméljük, hogy a valóságban sosem tudjuk meg a választ erre a kérdésre, de a Division egy olyan világba dob, ahol mindez már megtörtént. Súlyos járvány üti fel a fejét az amerikaiak vásárlási rohamának kellős közepén, a Fekete Pénteken. Valakik szándékosan elszabadítanak egy mesterségesen létrehozott vírust, amit bankjegyeken terjesztenek szét az országban. Természetesen nem kell sok a pánik kitöréséhez, pár nappal később már dominószerűen dőlnek el egymás után a társadalom építőkockái. Először megtelnek a kórházak, aztán nem hordják el a szemetet az utcákról, végül pedig karanténba helyezik a lakosságot. Később a rendőrség és a tűzoltóság is beadja a kulcsot, az utcákon pedig nagyon hamar elszabadul a káosz. Fosztogatás, erőszak, gyilkosság: az emberek már bármit megtesznek a túlélés érdekében, a nyolcmilliós lakosú New York városában ugyanúgy, mint a világ bármely más pontján. De a Nagy Almában akadnak még jófiúk, akik a rendért küzdenek. Ők a Divízió tagjai, akiket kifejezetten arra a célra képeztek ki, hogy önállóan is képesek legyenek rendet tartani egy esetleges katasztrófa idején, olyan alvó ügynökök, akik pont egy ilyen esemény után aktivizálódnak. Nos, az ő bőrükbe bújhat bele a játékos a Ubisoft valamikor jövőre érkező alkotásában. Várjuk már? Ez nem is kérdéses!

MINDENT A SZEMNEK

Az adott játékkal történő első találkozást mindig meghatározza a látvány, ami a Division esetében egészen páratlanra és magával ragadóra sikeredett. Készítője, a stratégiai játékok stílusában jártas Massive Entertainment már nagyon régóta nem hallatott magáról, de most már tudjuk, hogy a csend nem a véletlen műve volt. Csapatuk jelentős része, azaz kb. 50-60 fő hosszú évek óta dolgozik a játék grafikusmotorján, amit Snowdropnak neveznek. Ez az engine egészen elképesztő látványt pumpál ki magából, ami egyrészt a jó bevilágításnak, másrészt a demóban is látott rombolhatóságnak köszönhető. Elpusztítható környezettel már eddig is találkozhattunk játékokban, kezdve a Red Faction-szériától egészen a Battlefield 3-ig, de a Division esetében ez nem csupán látványelemként szolgál. Nemcsak előre letárolt animációkat nézhetünk végig, hanem egy olyan véletlenszerűen bekövetkező pusztulást, ami átalakítja a játékteret úgy, hogy még a fényviszonyok is valós időben alkalmazkodnak a megváltozott terephez. A lövedék szaggatta lyukak végig ott maradnak a felületeken, az illúzió és a valóság közötti határvonal pedig egyre vékonyabb.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Massive

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Mercenaries 2
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Splinter Cell: Conviction
2010 (UBISOFT)

Amikor már a rendőrség is hirdetőtáblán toboroz embereket, az elég egyértelmű jele annak, hogy valami nagyon komoly baj van

A Dead Space-sorozat óta szinte trend lett a játéktérbe ágyazott menükből

Mindezt valós időben létrehozni iszonyú erőforrás-igényes, ezért is igazán különleges a Division, hiszen itt mindez szinte reccenésmentesen zajlik a szemünk előtt.

MMO LIGHT

Maga a játékmenet izgalmas egyvelege lesz a hagyományos nézd-a-hátam stílusú akciójátékoknak és az online RPG-knek. Kapunk egyszemélyes kampánymódot, ahol a történet fonalának felgöngyölítése lesz a cél, rengeteg mellékküldetéssel és megoldásra váró feladatokkal, de a legfontosabb tudnivaló, hogy a Division egy hatalmas, nyitott világú online program lesz, ahol azonnal válthatunk szólóból multiba. Utóbbiban a játékosok bármikor találkozhatnak egymással (nem kell lobbikban várakozni), és csapatba verődve oldhatják meg a város kisebb-nagyobb problémáit, de nem úgy, mint a legtöbb RPG-ben. Nem kell missziókat felvenni a felkiáltójeles NPC-ktől, sőt, ezekkel a karakterekkel igazából nem is nagyon lesz kapcsolatunk. A történet nincs fejezetekre bontva, mint például a Skyrim esetében, a multiban nincs átívelő sztori, itt szimplán lesz egy hatalmas, homokozóhoz hasonlítható világ, New York városa, ahol lényegében azt csinál az ember, amit csak akar. A cselekedeteink alakítják az egyes kerületek bűnözési statisztikáját, ezzel átformálva magát a várost is. Például a rádióban egyszer csak megszólal egy közeli kórház segélykérő üzenete: az épületet fosztogatók lepték el. Ilyenkor kell elővenni a térképet, megtalálni és kijelölni a helyes irányt, aztán a helyszínen dől el, hogy sikerül-e visszaverni a banditákat, vagy sem. A város legtöbb épülete szabad préda, szabadon lehet ki- és bejárkálni, társakkal vagy akár magányosan.

De akkor ez nem egy MMORPG? Nos, többé-kevésbé az, de a hagyományosnak mondható elemek jelentős része hiányzik ahhoz, hogy a Divisiont teljes értékű online szerepjátéknak nevezhessük. A nemrég tesztelt Defiance-hez hasonlóan itt sincsenek kasztok vagy karakterosztályok, csak és kizárólag a Divízió ügynökeként lehet játszani. És bár nincsenek felvehető küldetések sem, lesz egy ágas-bogas fejlődési fa, benne sok-sok passzív és aktív képességgel. Jó hír, hogy minden kill után jár némi tapasztalati pont, amit szintlépésre lehet fordítani, vagy olyan skillek megvásárlására, melyek segíthetik a csapattársakat, mondjuk gyógyítással vagy buffolással. Tulajdonképpen a Division egy World of Warcraft Light lesz, csak épp modern fegyverekkel, valósághű környezetben.

Persze a játékmenet főképp az akcióra épül, tehát a hangsúly nem a gyógyvirággyűjtögetésen vagy adott számú ellenfél levadászásán, hanem az akcióelemeken lesz. Ráadásul milyen akcióelemeken! A demóban bemutatott jelenetben társaink egy rendőrőrs felmentésére sietnek, amit fosztogatók políroznak épp üresre, legyilkolva bárkit, aki odatéved. Három társunk közül az egyik beoson, magára vonja a figyelmet, majd a kijárathoz menekül, mikor 5-6 fegyveres veszi üldözőbe. A fosztogatók tüzet nyitnak a Divízió csapatára és kezdetét veszi a harc. A

MÚLTBÉLI HÁBORÚS KALANDOK

GROUND CONTROL (2000)

Sok olvasónk talán még nem is hallott a Massive Entertainment leghíresebb alkotásáról, a Ground Controlról, hiszen nem mai darabról van szó. Az ezredforduló nyarán megjelent RTS egészen különleges alkotásnak számított, lévén az akkortájt megjelent konkurenseivel ellentétben a főbb hangsúly itt nem a nagy seregek felállításán vagy a rusholáson volt, hanem a komoly, átgondolt taktikán. Számított, hogy milyen irányból támadunk egy egységet (hátulról egy tank nagyobb sebzést kapott, mint szemből), és a játéktörténelemben elsőként itt vezették be a fedezőtűz rendszerét, ami földhöz tapasztotta a tűz alatt tartott ellenséges katonákat, és megállít intett a tűzvonalba került járműveknek.

GROUND CONTROL II (2004)

Négy évvel az első rész után, vagyis 2004-ben jelent meg a Ground Control II, ami már korántsem durrant akkorát, mint az első rész. Az előzőhöz hasonlóan a főbb hangsúly itt is a taktikázáson volt és nem a gyártáson, valamint gazdaságunk működtetésén, ám mégis ezen a területen történt a legnagyobb változás, hiszen itt a zónák birtoklásának függvényében kaptunk pontokat, és ezekből finanszírozhattuk az új egységek behívását. A Ground Control II jóval gyorsabb tempójú játéknak számított, mint akkori kihívói, a Warcraft vagy a C&C-sorozat tagjai, de sajnos a megvalósítás terén hagyott némi kívánnivalót maga után. Valljuk be: csúnyácska volt. Nem úgy, mint a készítők következő játéka, a World in Conflict...

WORLD IN CONFLICT (2007)

A 2007-ben megjelent World in Conflict egészen briliáns stratégiai játék volt, Chris mind mai napig elővesz egy kis nosztalgiázásra. Az alaptörténet szerint a '80-as évek végén járunk, amikor a gazdasági gondokkal küzdő Oroszország háborút indít a nyugat ellen, nekünk pedig útját kell állnunk a vérszomjas vörös medvének. A látvány mai szemmel nézve is elképesztően jó, az átvezető videókat pedig hiába a játék motorjával keltették életre, azok kis túlzással akár még a Starcraft II-vel is felveszik a versenyt. De a WiC igazán érdekessé a multiplayer menüpontra kattintva vált, hiszen egyszerre akár 16 játékos is terelgethette a páncélosait, gyalogsági egységeit, helikoptereit és tüzérségi ütegeit.

ELŐ A DRÁGA TÁBLAGÉPEKET

Minden évnek megvannak a maga trendjei: tavaly például nem nagyon volt olyan akciójáték, ahol valamelyik szereplő kezében ne lett volna íj, az E3 alapján 2013 őszétől a táblagépek kapják a főszerepet. Az előzetes pletykákkal ellentétben szerencsére sem a Sony, sem a Microsoft nem készített táblakontrollert az új konzolokhoz, de mivel az Xbox mind iOS-en, mind Androidon rendelkezik egy úgynevezett Smartglass kezelőfelülettel, ezért csak idő kérdése volt, hogy mikor kezdenek ugyanilyen megoldásban gondolkodni a külsős kiadók. A Dead Rising 3 és a Battlefield 4 mellett ezért a The Divisionben is lesz táblagépes funkció – térképek bámulása helyett itt közvetlen befolyást is lehet gyakorolni az éppen zajló harcokra.

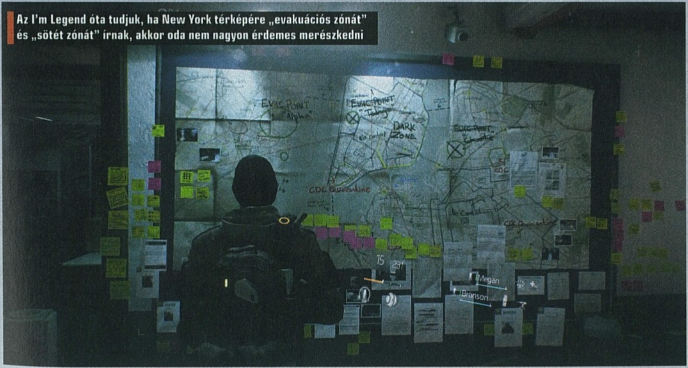
fedezékrendszer használata eszméletlenül látványos, a mozgás folyékony és hihető, ráadásul a demóban látottakból arra következtetünk, hogy a mesterséges intelligencia is odateszi magát. Az ellenfél megpróbál megkerülni, fedezőtűzzel vonja el a figyelmet, vagy épp kihasználja a magaslati előnyt. Mindezt gellert kapó lövedékek és az ablakokat szilánkosra törő golyózáporok egészítik ki.

EGYÜTT ÉS EGYMÁS ELLEN

A Division hiába csapatalapú, egyedül is el lehet boldogulni a világában. Kisebb csoportokba verődve (a csapat maximális száma várhatóan négy fő lesz) ugyan nagyobb az esély a nehezebben bevehető területek kifüstölésére és a jobb loot felmarkolására, de azért New York utcái magányosan is kiseperhetők. Viszont a Divisionben ennek ellenére nagy szerep jut a játékos-játékos elleni harcnak is, ami hasonlóan működik, mint mondjuk a PlanetSide 2 esetében, ahol folyamatosan zajlik a harc a területek birtoklásáért, láthatatlan átmenetet képezve a rögzített és véletlenszerű küzdelmek között. Mivel mindenki saját céllal rendelkezik, ezért nem mindig egyértelmű, ki és miért lő a másikra: valaki lehet akár kormányellenes ügynök is, megkeserítve a jófiúk életét, ezzel alaposan átrajzolva New York térképét, hiszen itt is azé a hatalom, aki egész kerületeket tud az uralma alá hajtani. Átfogó küldetésrendszer ehhez nem asszisztál, de felvehető fegyverekből és kiegészítőkből így sem lesz hiány. Bár a loot-rendszerről túl sok információ még nem látott napvilágot, az már most biztos, hogy a lelőtt nemjátékos karakterek fegyverei és ruhái elcsórhatók, sőt, még olyan komponenseket is lelhetünk, amelyekből fegyverkiegészítéseket vagy teljesen új fegyvereket kovácsolhatunk.

Habár az első prezentáció szinte semmi innovációt nem mutatott, a Divisiont még így is eladja a hangulata és a grafikája.

Külön érdekesség, hogy hasonlóan a Battlefield 4-ben bemutatott parancsnokmódhoz, a Divisionben is lehetőségünk lesz egy táblagép segítségével támogatást nyújtani a társainknak. Ez egy igazán különleges pillanata volt az E3-as prezentációnak: a funkció lényege az, hogy egy cimbora átveszi az irányítást mondjuk egy drón felett, ami a csapat felett lebegve segítheti és támogathatja a lent harcolókat. Életerő- vagy támadásbónuszt adhat a csapattagoknak, ellenfelekre lőhet, kisütheti az elektromos rendszereket, illetve nagyon fontos felderítést is végezhet, felmérve az ellenlábasok helyzetét és a lehetséges veszélyforrásokat. Sőt, akár még a falon keresztül is láthatóvá teszi az ellenséges figurákat, így juttatva hatalmas előnyhöz a lent harcolókat.



Az I'm Legend óta tudjuk, ha New York térképére „evakuációs zónát" és „sötét zónát" írnak, akkor oda nem nagyon érdemes merészkedni

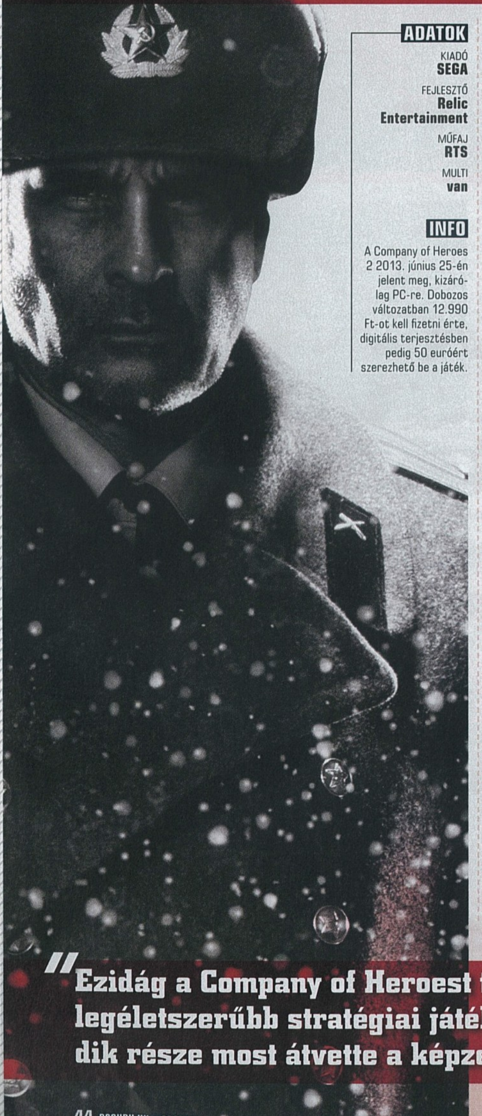
MIKOR ÉS MIRE?

Egy baj van csak a Divisionnel, méghozzá az, hogy egyelőre csak a következő generációs konzolokra lett hivatalosan bejelentve. Ez persze nem jelenti azt, hogy ott is marad: a Ubisoft többször is kijelentette az E3 óta, hogy nyitottak a PC-s verzió elkészítésére. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, játékosok tízezrei ennek reményében már petícióhoz is folyamodtak, és a kiadót ismerve mi is kizártnak tartjuk, hogy hoppon maradjanak a PC-s tulajdonosok. Idő persze még bőven van, hiszen a Division csak valamikor 2014-ben kerül a boltokba, és az már most biztos, hogy a Massive Entertainment prezentációja miatt nagyon hosszúnak fog tűnni a várakozás, bármeddig is tartson pontosan.

HIDEGEN A LEGJOBB

COMPANY OF HEROES® 2

[ÍRTA CHRIS] **Sokszor felmerül a kérdés, hogy miért érdemes PC-t venni, mikor konzolon is ugyanolyan jó játékokat találhatunk. PC-s rajongóként ezt a vitát gyorsan lezárhatjuk, ha csak annyit mondunk: Company of Heroes. Egy cím, ami önmagában eldöntheti a vitát.**



ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

A Company of Heroes 2 2013. június 25-én jelent meg, kizárólag PC-re. Dobozos változatban 12.990 Ft-ot kell fizetni érte, digitális terjesztésben pedig 50 euróért szerezhető be a játék.

Az biztos, hogy gazdaságilag nem kifizetődő, ha stratégiai játékot fejleszt egy stúdió. A kockázat túl magas, hiszen a mostanra alaposan beszűkült piacon már csak nagyon kevés alkotásnak jut hely, ezért sokszor csak a kisebb költségvetésű termékek maradnak talpon, vagy csak az olyan szuperprodukciók, mint a Starcraft. A THQ sajnálatos bukásakor úgy tűnt, hogy e remek stílus két jeles képviselőjének, a Warhammer világában játszódó Dawn of Warnak, valamint a Company of Heroesnak is búcsút inthetünk – szerencsére a SEGA felkarolta a CoH csapatát, így legalább az egyik RTS-t biztonságban tudhatjuk, és elkészülhetett minden idők legjobb II. világháborús stratégiájának folytatása.

KELETI SZÉL

A játék ezúttal is a második nagy világégésen vezeti keresztül a játékost, azzal a számottevő különbséggel, hogy történetünk a keleti fronton, azaz a németek által megszállt szovjet területeken veszi kezdetét. Természetesen ezúttal is kapunk egy jól felépített kampányt, melynek főhőse Lev Abramovics Iszakovics, a Vörös Hadsereg hadnagya, aki 1952-ben a Gulágon tölti nem túl kellemes vakációját, miközben szörnyű rémálmok gyötrik. Nem csoda, hiszen a háború maga volt a pokol, a keleti fronton történt eseményekről pedig valóságos rémtörténeteket hallhattunk, ahol a katonáknak jobban kellett félniük a saját parancsnokaiktól, mint az ellenséges golyózáportól. Nos, ezt a poklot fogjunk bejárni főhősünk visszaemlékezéseiben, megismerve a háborút erről az oldaláról is.

A helyszínválasztás kivételesen jó ötlet volt a készítőktől, hiszen az elmúlt két évtized háborús videojátékainak köszönhetően nagyjából már fél Franciaországot feltérképezhettük. Tudjuk, hogy mely városokban harcoltak az amerikai hadsereg katonái, vagy hogy milyen volt az Omaha Beach, hiszen a Brothers in Armstól kezdve a Medal of Honoron át a fejlesztőstúdiók csak ritkán voltak képesek elszakadni a hős nyugati vitézek megpróbáltatásainak feldolgozásától. Ez persze nem baj, hiszen ezek a férfiúk tényleg megérdemlik, hogy ilyen formában is halhatatlanná váljanak, csak épp sokan nem is tudják, hogy a nyugatról támadó szövetséges erők veszteségei eltörpültek ahhoz képest, amit a szovjeteknek kellett elszenvedniük a keleti fronton – ennek ellenére alig akad olyan játék, amely az ő történetüket dolgozta fel. A Company of Heroes 2 róluk szól, nekik állít emléket a lehető legstílusosabb módon, megismertetve mindenkit a történelem eme szakaszával, egyszerre szórakoztató és elborzasztó módon.

EGY KIS RÁNCFELVARRÁS

Első küldetésünk Sztálingrádban, a Volga partján fekvő iparvárosban veszi kezdetét, majd szép lassan ellátogatunk a történelem legismertebb európai csatáiba, Leningrádon át egészen Berlinig. A kampány során közel 15 órányi küzdelemben lesz részünk, és ez már önmagában tetemes mennyiségű szabadidőnket bedarálhatja, ami persze egyáltalán nem baj, ha minőségi szórakoztatásról van szó. A minőségre pedig egy rossz szavunk sem lehet, hiszen a program készítői igyekeztek megtartani mindent, ami az alapjátékban jól szuperált, és ennek köszönhetően az első rész legtöbb eleme ismerősként köszön ránk a kezdetekkor. Főbb

A fagyos fronton jól jön a tűz melege, de az nem túl szerencsés, ha a lángok a tankunkból csapnak fel

„Ezidág a Company of Heroest tartottuk a legéletszerűbb stratégiai játéknak, de a második része most átvette a képzeletbeli koronát"

A WEHRMACHT LEGYŐZÉSE

Bár a szovjetek számszerű fölénye vitathatatlan, a győzelemhez kulcsfontosságú a helyes stratégia megválasztása. Íme pár jó tanács, ami segíthet a különböző helyzetekben.

ELLENSÉGES PÁNCÉLOS KÖZELÍT

Az engineer olcsó tankelhárító aknákat rakhat le, ami ha nem is pusztítja el azonnal a páncélost, jó eséllyel mozgásképtelenné teszi azt. Ezután a biztonságos helyen lévő katonák tankelhárító fegyverekkel könnyen kivégezhetik a monstrumot. Ez persze nem olyan hatékony, mintha saját tankkal vennéd fel a harcot, de érdemes fontolóra venni.

BEÁSOTT ELLENSÉGES GYALOGSÁG

Ahhoz, hogy feltörd az ellenség beásott védelmi vonalát, küldj előre pár orvlövészt, akik felderíthetik a terepet. Amennyiben láthatóvá válnak az ellenséges csapatok, aknavetős egységeiddel szépen kiszedegetheted őket biztos rejtekhelyükről. Ilyenkor azonban nem árt figyelni az ellentámadásra!

VILLÁMHÁBORÚ

Figyelned kell a gyorsan támadó egységekre, akik meglepetésszerűen bevehetik a bázisodat, ha nem vagy óvatos. Védelemre használhatsz olyan mozgékony egységeket, mint amilyenek a DP28-as géppuskások vagy a hernyótalpas járművek, amelyek gépágyújukkal hathatós védelmet biztosítanak a gyalogság ellen.

egységeink ezúttal is a különféle gyalogsági szakaszok lesznek, de gyárthatunk tankokat, tüzérségi ütegeket és bunkereket is, sőt amennyiben ügyesen tologatjuk seregünket a virtuális harcmezőn, akár repülőgépeket is hívhatunk a csatákba győzelempontjainknak köszönhetően.

A siker záloga, hogy embereinket folyamatosan fedezék mögött tartsuk, hogy a géppuskások vagy a tankelhárító ágyúk megfelelő irányba legyenek állítva, valamint hogy mindig időben visszavonulót fújjunk, ha az egységeinket épp felmorzsolni készül az ellenfél. Mondhatni, hogy egy hihetetlen tempójú klikkelőbajnokság az egész, ami sokszor egy pillanatra sem enged a tempóból, ez pedig főleg akkor igazán durva, ha épp többfrontos háborút vívunk, amiben páncélosokat és egy tucatnyi gyalogsági szakaszt próbálunk egyidejűleg életben tartani. Szerencsére a kampány remek lehetőséget biztosít ahhoz, hogy felelevenítsük az előző részben szerzett tapasztalatainkat, így egérkattogtató izmaink gyorsan bemelegszenek, pár óra elteltével pedig már arra is lesz időnk, hogy megcsodáljuk a játék által prezentált varázslatos látványt, és rácsodálkozzunk az újdonságokra.

Ez utóbbiak közül az egyik az úgynevezett true sight rendszer, ami lényegében teljesen megváltoztatja azt a játékmechanikát, amit eddig ismertünk. Ennek köszönhetően kikerült a játékból (vagy legalábbis alaposan

megváltozott) a stratégiai programok egyik ismertetőjegye, a fog of war, így mindig csak annyit látunk a térképből, mint amennyit katonáink is látnak. Embereink emiatt meglapulhatnak kerítések vagy a sűrű növényzet árnyékában, és simán bevárhatják az ellenfelet úgy, hogy azok észre sem veszik őket. Ez a rendszer lehetőséget ad arra, hogy taktikai lehetőségek tucatjait vonultassa fel a játék, így a különböző egységek kombinálásával számtalan módon vezethetjük győzelemre a csapatunkat (erről bővebben a tippek között).

A készítők másik nagy újítása az időjárás megjelenítése, ami lényegében a hidegről és az ezzel járó kellemetlenségekről szól. A téli pályákon bizonyos időközönként csúnya hóvihar kerekedik, melynek hatására a szabadban hagyott gyalogság pillanatok alatt megfagyhat, ezért folyamatosan tábortüzek mellé, épületekbe vagy szélvédett helyekre kell terelnünk embereinket. Ezenkívül a derékig érő magas hó is akadályozhatja a mozgásunkat, éppen ezért érdemes saját kezűleg belepiszkálni a program által ajánlott útvonalakba, ugyanis katonáink gyakran nem figyelik, hogy melyik a legrövidebb út az adott célterületig, és néha ész nélkül belegázolnak egy jéghideg mocsárba is. Újdonság még az átugorható, megmászható tereptárgyak jelenléte, ami szintén érdekes műveletekre kényszeríti a program útvonalkereső algoritmusát – magyarán szólva ezeket nekünk kell észrevenni és kihasználni, ha gyorsabb közlekedést szeretnénk biztosítani bakáinknak.

LÁTVÁNYORGIA

Csakúgy, mint az első részben, a Company of Heroes egyik legerősebb ütőkártyája ezúttal is a megjelenítés és a tálalás, melynek minősége gyakorlatilag páratlan a stratégiai játékok piacán. Itt nemcsak arról van szó, hogy a grafika pazar, az egyes területek hihetetlenül festenek, és a jeges tó felszínén megcsillan a távolban lenyugvó

A Company of Heroes 2 méltó követője elődjének, hiszen nem csak a hangulat és a játékmenet példaértékű, de a pályák felépítése és csaták vizuális megjelenítése is egészen lenyűgöző

MINDEN IDŐK 5 LEGJOBB RTS-E CHRIS SZERINT

STARCRAFT

Tartsatok most retró-sznobnak, de én mai napig az 1998-ban megjelent Starcraftot tartom a legjobb stratégiai játéknak, amit valaha személyi számítógépre kiadtak. Bár grafikája már alaposan megkopott és irányítás tekintetében sem túl barátságos, ettől függetlenül a legváltozatosabb, leghangulatosabb alkotás, amihez szerencsém volt.

WORLD IN CONFLICT

A 2007-ben megjelent World in Conflict egy méltatlanul elfeledett valós idejű stratégia, ami akkor válik kifejezetten addiktívvá, ha az ember beleveti magát a multiba. Még mai szemmel nézve is eszméletlenül jól fest, és nemcsak a látvány miatt csalogat magához hónapról-hónapra, de a '80-as évek katonai arzenálja is egészen megkapó számomra.

WARCRAFT III

A Blizzard mindig is értett ahhoz, hogyan kell egyedülálló programot alkotnia, amire remek példa az egész Warcraft-sorozat. A 2002-ben megjelent Warcraft III egy tökéletesre csiszolt mestermű lett, amiben elfek, emberek és orkok küzdöttek egymással egy feledhetetlen világban. Mai napig elő-elő vesszük a haverokkal, hogy egy kicsit nosztalgiázzunk.

RED ALERT 2

A C&C sorozat ékköve kétségtelenül a Red Alert 2 volt, melynek folytatása sajnos már közel sem sikeredett olyan élvezetesre, mint az első két fejezet. Az alternatív jövőben játszódó RTS pont az ezredfordulón jelent meg, azóta is élénken él bennem a szovjet léghajóbombázók képe. Egy tökéletes játék volt, nagy kár, hogy silány folytatások követték útját.

COMPANY OF HEROES

Amennyiben II. világháborús játékra szomjazol, de eleged van már a Medal of Honorokból és Call of Dutykból, akkor mindenképp tegyél egy próbát a 2006-ban kiadott alapművel, amit egészen mostanáig a legéletszerűbb stratégiai játéknak tartottam. Hihetetlen látvány, semmihez sem hasonlítható játékmenet és persze utánozhatatlan hangulat – ez a Company of Heroes!

nap, hanem arról, hogy az egész játéktér és mindenki, aki rajta van, él és lélegzik. Láthatjuk, ahogy a géppuskások összeállítják a fegyverüket és szép lassan adagolják a lőszert a tüzérnek, vagy ahogy az aknavetőben töltik a lövedékeket. Megfigyelhetjük, amint a fal mellett felállított szakaszunk épp páncéltörő munícióval tölt meg egy ágyút, amellyel hamarosan telibe találnak egy közeledő hernyótalpast, az emiatt lángolva csapódik bele egy másik csapatba, a detonáció pedig magával ránt még két embert.

A hihetetlen részletesség és fizikai szimuláció mindenütt jelen van; a lövedékek természetes röppályán mozognak, a kis kaliberű páncéltörő gránátok könnyedén lepattanhatnak a vastag tankok homlokfaláról, a robbanások életszerűen repítik szerteszéjjel az épületeket és a szerencsétlenül járt embereket, a tűz pedig felperzseli a száraz mezőket és lángba borítja a közeli fákat is. A szemfüles játékosok még azt is megfigyelhetik, hogy merre járt lánctalpas egység a pályán, ezek ugyanis jól látható nyomot hagynak a talajon, a roncsok pedig a játék végéig ott maradnak a pályán, és fedezéket nyújthatnak a lövedékek elől – olyan az egész, mintha egy modern FPS-t látnánk döntött felülnézetből. Egészen elképesztő az, amit a Relic emberei látvány terén összehoztak nekünk.

Ha nem tudnánk, hogy ez a Company of Heroes 2, azt hihetnénk, hogy egy, a II. világháborúba csöppent terminátor mutogat ott a lángtenger közepén

A találást illetően csupán egyetlen negatívumot tudunk felemlegetni, mégpedig az átvezető videók kapcsán, melyek az első részhez hasonlóan a játék motorjával lettek elkészítve, megjelenítésük azonban nem valós időben történik, hanem felvételről, némi utómunkával megtoldva, és ettől a legtöbb elég csúnyácska lett. A legfőbb gond az, hogy egy RTS motorjával nem igazán lehet élethű fizimiskákat ábrázolni, s bár kétségtelen, hogy stratégiai játékhoz képest a látvány döbbenetes, hiányzik az élet a karakterek arcáról, ami sokat ront az összképen. Emellett sem a párbeszédek nem sikerültek túl érdekesre, sem maga a sztori, az orosz akcentussal beszélő amerikai színészektől pedig már a hideg futkos a hátunkon. Persze azért nem olyan vészes a helyzet, csak a játék többi részéhez képest nagy a kontraszt ezen a téren. Emlékeztek még a R.U.S.E. című játékra, és hogy abban milyen szörnyű videók voltak? Na, ha azok 1/10-et érdemelnének, akkor a CoH videóira simán adunk akár öt pontot is. És hogy mi kapna 10 pontot? Hát a Starcraft II!

> „A Company of Heroes 2 az egyik legjobb második világháborús RTS, amit valaha PC-re kiadtak"

NINCS VISSZAVONULÁS!

Annak ellenére, hogy német kampány nem került a játékba (itt azért erős DLC-szagot érzünk a levegőben), a Company of Heroes 2 szólista küldetései igen hosszú időre képesek lekötni a játékosokat. Emellett a készítők most is nagy hangsúlyt fektettek a többszemélyes rész kidolgozására, és lényegében ennek köszönhetően teljesedik ki a játék, lévén itt már nemcsak a szovjet, de a német hadsereget is az irányításunk alá vonhatjuk. A multi tehát ezúttal is fontos szerephez jut, hiszen gyakorlatilag végtelen órányi játékidővel tolja ki a

Habár a képek alapján az átvezető videók minősége sem tűnik rossznak, mozgás közben hamar kiderül, hogy a játék motorjával készült jelenetek képezik a Company of Heroes 2 leggyengébb pontját

TIPPEK, TRÜKKÖK

FEDEZÉKBEN BIZTONSÁGOS

Fontos, hogy egységeidet mindig fedezék mögött tartsd, így nemcsak az időjárástól óvhatod meg őket, az ellenséges szakaszokkal is hatékonyabban veszik fel a harcot. Elhelyezésüknél figyelj az ikonjuk melletti kis pajzsra. Ha piros, azonnal mozgasd őket védett helyre, ha sárga, akkor már megnyugodhatsz, hiszen könnyű fedezék mögött vannak, a zöld pedig a lehető legjobb.

TRUE SIGHT

A CoH 2 egyik nagy újdonsága a true sight, aminek köszönhetően minden egységnek látótere van, ezt pedig könnyen kihasználhatod. Tegyél házak takarásába, bokrok vagy kerítések mögé egységeket, így ezek meglephetik a védtelen ellenséget. A legideálisabb erre pár álcázott mesterlövész, akik remek felderítői lehetnek a csapatodnak, csak ne felejtsd el kiadni nekik a „tüzet szüntess" parancsot!

AKADÁLYPÁLYA

Használd ki a játékban újdonságként megjelent akadályátugrást ahhoz, hogy gyorsabban átvágj a kertek közt vagy a homokzsákok tetején! Enélkül embereid simán megkerülik azokat, így jóval tovább lesznek kitéve az ellenséges tűznek. Keresd, hol vált kis sárga ugrásikonra az egérkurzor, és igyekezz előnyt kovácsolni abból, hogy időt szánsz az akadályok megmászására.

NE EGYEDÜL!

Multiban a legnagyobb hibát ott követheted el, ha megpróbálsz egyszerre minden irányba elindulni, és egyedül megnyerni a játékot. Bíznod kell a társaidban, hogy képesek boldogulni a támadókkal, és csak akkor csoportosíts át embereket vagy járműveket hozzájuk, ha többen támadnak egy adott területet. Indulj el egy irányba, és vágj onnan rést az ellenfél vonalai mögé!

EGYSÉGKOMBINÁLÁS

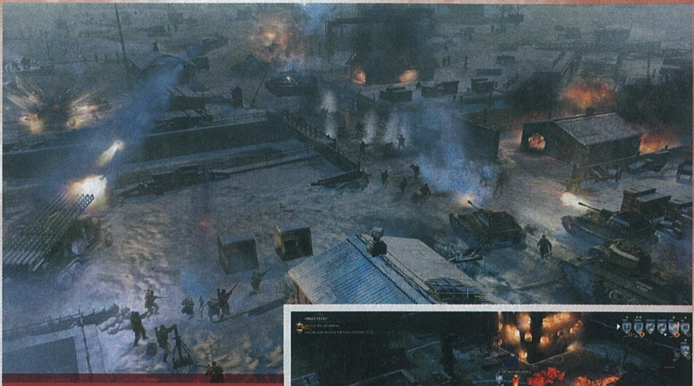
Egy hatékony hadsereg ismérve a változatosság. Kelleni fog lángszórós a gyalogság ellen, gépfegyveres, hogy megbénítsd a mozgásukat, aknavetős, aki távolról szedegeti ki az ellenfelet, és persze használnod kell minden egység egyéni képességét is. Támadáshoz vigyél sok egységet magaddal, de figyelj oda, nehogy egy gránát elintézze az egész csapatot!

100%-OS LEFEDETTSÉG

A géppuskaállások, valamint a tankelhárító ágyúk csak korlátozott lőtávolságban és szögben képesek védeni egy adott területet. Mindig kiemelten figyelj arra, hogy ne fedd le ugyanazt a területet egyszerre több géppuskával, ez ugyanis teljesen felesleges. Lehetőség szerint pásztázz minden irányba, és vedd figyelembe a fegyverek lőtávolságát, amikor lehelyezed őket.

TIPP A SZOVJETEKHEZ

Amikor elindul a játék, küldd el az utászaidat foglalni. Ezután építs három conscript szakaszt, majd fejleszd ki a Molotov-koktélt. Ezt követően gyárts még egy conscriptet, egy újabb utászt, végül még egy conscriptet. A győzelem kulcsa a folyamatos foglalás és gyártás, de csináld okosan! Kerüld oldalba vagy hátba az ellenfeleidet, keresd a gyenge pontjait a védelmének.



A keleti front volt a II. világháború legkegyetlenebb helyszíne, és erről magatok is megbizonyosodhattok

Company of Heroes 2 szavatosságát, és a kampány valójában nem más, mint az erre való felkészülés. Ebben a játékmódban megnyílik előttünk az összes létrehozható egység és harckocsi, megjelennek a parancsnoki pontokért elkölthető extra képességek, valamint teljesen szabad kezet kapunk hadseregünk felépítésénél. E lehetőségek megjelenésével egy jóval színesebb, jóval izgalmasabb csatározásban lehet részünk még akkor is, ha eleinte csak egy kiadós verés lesz a jussunk.

Már a nyitóképernyőn feltűnhet, hogy a játék folyamatosan monitorozza és értékeli tevékenységünket (igen, még az egyszemélyes játékok során is!), és a részleteket a jobb felső sarokban lévő hatalmas menüre kattintva csodálhatjuk meg. Parancsnokként minden érdemleges megmozdulásunkért tapasztalati pont a jutalmunk, ami természetesen idővel szintlépéshez is vezet. Küldetések, valamint különféle kihívások teljesítéséért színes plecsniket és medálokat kapunk, ha pedig már elég kitüntetést bezsebeltünk, az Army Customizer pontra kattintva létrehozhatjuk saját, egyedi festéssel ellátott seregünket is. Sőt, itt akár egységeinket is fejleszthetjük, már amennyiben teljesítjük az ehhez szükséges célkitűzéseket és feladatokat. A kezdő játékosok megnyugtatására azért elmondjuk, hogy ezek a fejlesztések alig pár százaléknyi bónuszt adnak csak a csapatoknak, így egy magasabb szintű játékos sosem kerülhet komoly helyzeti fölénybe másokkal szemben. Maga a multi egyébként nem sokban különbözik a kampány vége felé található küldetésektől, kivéve persze azt, hogy az ellenfél sosem fogja egykönnyen megadni magát, és nem lesz olyan, hogy egyszer csak elfogynak az egységei. Az újoncoknak különösen ajánlott kipróbálni a mesterséges intelligencia elleni harcot, kezdésnek szigorúan csak easy módban, hiszen már a közepesnek számító standard fokozat leküzdése is elképesztő kihívást jelenthet.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

A multi mellett a CoH 2 tartalmaz egy Theater of War nevű menüpontot is, amiben kilenc további küldetés várja az unatkozó parancsnokokat, és ezek már a szovjet és a német oldallal is végigjátszhatók. Az ötlet kivételesen jó, hiszen ide bekerülhettek azok a pályák, amelyek végül nem illeszkedtek bele a kampány történetébe – ám nemcsak szimpla térképeket kapunk feladatokkal, mindegyiknek van egy saját kis sztorija, egyedi eseményekkel megtöltve. Ezek között találunk kétfős kooperatív küldetéseket is, bár a többes szám megtévesztő lehet, hiszen összesen két darabról van szó, ami azért elég soványka. Reméljük, hogy ingyenes DLC formájában majd pótolják ezen lemaradásukat a készítők.

A Company of Heroes 2 nem tökéletes, mégis a lehető legjobb választás azoknak, akik szeretnének egy olyan stratégiai játékkal játszani, amiben nincsenek nyálkás rovarok és érdekes fénylények. Egy történelmileg hű, hihetetlenül látványos RTS-sel van dolgunk, ami forradalmi újdonságokat nem hoz magával, de változatos játékmenetével mégis azonnal magába szippantja a játékost. Nekünk ugyan rettentő mód hiányzott a játékból a német kampány, és az átvezető videókat is csak kínkeservesen tudtuk végignézni, de ez legyen a mi bajunk. Minden más tekintetben a CoH 2 maga a tökély, aminek minden PC-s gyűjteményében ott a helye.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz vagy ezzel egyenrangú CPU, 2 GB RAM, 512 MB Direct3D kompatibilis VGA (GeForce 8800 GT vagy Radeon HD 2900XT), 10 GB HDD

Röviden a Company of Heroes 2-ről? Ez az egyik legjobb második világháborús RTS, amit valaha PC-re kiadtak! Kár, hogy ennyit kellett rá várnunk.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Eszméletlen részletesség a játéktéren, életszerű és döbbenetes látvány, jó pár újdonsággal nyakon öntve.

KONTRA

Nincs német kampány, az átvezető videók pedig silányak.

90%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/company-of-heroes

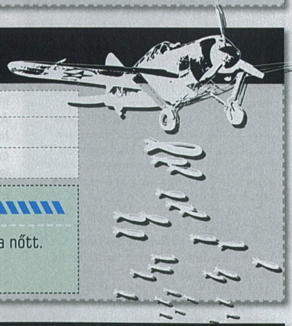
II. VILÁGHÁBORÚ A SZÁMOK TÜKRÉBEN

[ÍRTA CHRIS] Az elmúlt két évtizedben a játékosok rengetegszer „átélhették" a II. világháborút, ám a videojátékok igen ritkán képesek szemléltetni azt a hatalmas veszteséget, amit 70 évvel ezelőtt szenvedett el a világ. Összeállításunkban egészen megdöbbentő adatokat szedtünk össze, olyan hivatalos számokat, amelyek tényszerűen megmutatják, hogy mekkora áldozatokat követelt az 1939 és 1945 közötti globális konfliktus.

HALOTTAK SZÁMA A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚBAN, NEMZETEKRE BONTVA

ORSZÁG	HADSEREG	CIVILEK	ÖSSZESEN
Szovjetunió	12 MILLIÓ	17 MILLIÓ	29 MILLIÓ
Lengyelország	597.000	5,86 MILLIÓ	6,27 MILLIÓ
Németország	3,25 MILLIÓ	2,44 MILLIÓ	5,69 MILLIÓ
Jugoszlávia	305.000	1,35 MILLIÓ	1,66 MILLIÓ
Románia	450.000	465.000	915.000
Magyarország	200.000	600.000	800.000
Franciaország	245.000	350.000	595.000
Olaszország	380.000	153.000	533.000
Egyesült Királyság	403.000	92.700	495.000
Egyesült Államok	407.000	6000	413.000
Csehszlovákia	7.000	315.000	322.000
Hollandia	13.700	236.000	249.000
Görögország	19.000	140.000	159.000
Belgium	76.000	23.000	99.000

LÉGI CSAPÁSOK ÁLDOZATAINAK SZÁMA



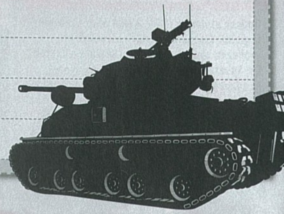
ORSZÁG	HALOTTAK SZÁMA
Németország	543.000 FŐ
Egyesült Királyság	60.400 FŐ

MEGDÖBBENTŐ ADATOK:

- Amíg a civil áldozatok száma az I. világháborúban csak 5% volt, a II. világháborúban ez 67%-ra nőtt.
- Átlagosan 50% esély volt arra a II. világháborúban, hogy egy katona megsebesül vagy elesik.

NÉMET TANKOK ÜZEMANYAG-FOGYASZTÁSA

ÉV	TANK TÍPUSA	FOGYASZTÁS 100 MÉRFÖLDÖN
1941	PZII, PZIII, PZIV, PZ38	22,1 TONNA
1942	PZIII, PZIV	23,7 TONNA
1943	PZIII, PZIV, PANTHER, TIGER	31,7 TONNA
1944	PZIV, PANTHER, TIGER	35,8 TONNA



OLAJKITERMELÉS TONNÁBAN

ÉV	NÉMETORSZÁG	USA
1939	8 MILLIÓ	N/A
1940	6,7 MILLIÓ	N/A
1941	7,3 MILLIÓ	N/A
1942	7,7 MILLIÓ	184 MILLIÓ
1943	8,9 MILLIÓ	200 MILLIÓ
1944	6,4 MILLIÓ	223 MILLIÓ

MEGDÖBBENTŐ ADATOK:

- Németország olajkészleteinek 45%-át Romániából szerezte, amit 1944 augusztusában a szovjetek elfoglaltak.

A SZÖVETSÉGES BOMBÁK ARÁNYA

ÉV	%	ÉV	%
1940	8%	1943	12,8%
1941	2%	1944	57,9%
1942	3%	1945	23,5%

MEGDÖBBENTŐ ADATOK:

- 12.000 nehézbombázót lőttek le a II. világháború alatt.
- A szövetséges repülőgépek 2/3-át lelőtték vagy lezuhant.
- 1939 és 1945 között a szövetségesek 3,4 millió tonna bombát dobtak le, ami cirka 920 tonna naponta.

ELSÜLLYESZTETT HADIHAJÓK SZÁMA NEMZETENKÉNT

	ANYAHAJÓ	CSATAHAJÓ	CIRKÁLÓ	ROMBOLÓ	TENGERALATTJÁRÓ	ÖSSZESEN
Német	0	4	9	53	994	1060
Brit	9	5	29	142	75	260
Olasz	0	2	15	99	116	232
Amerikai*	11	2	10	82	52	157
Francia	0	5	10	58	65	138
Szovjet	0	0	2	34	95	131
Holland	0	0	3	11	15	29
Lengyel	0	0	1	4	2	9

* Beleszámítva a csendes-óceáni hadszíntér veszteségeit is.

KATONÁK SZÁMA A KELETI FRONTON

ÉV	SZOVJET	NÉMET
1941	5 MILLIÓ FŐ	3,3 MILLIÓ FŐ
1942	5 MILLIÓ FŐ	3,1 MILLIÓ FŐ
1943	6,2 MILLIÓ FŐ	2,9 MILLIÓ FŐ
1944	6,8 MILLIÓ FŐ	3,1 MILLIÓ FŐ

MEGDÖBBENTŐ ADATOK:

- Az 1923-ban született szovjet férfiak 80%-a nem élte túl a második világháborút.

A NÉMET HADSEREG JELENLÉTE A KELETI FRONTON

EGYSÉG	1941	1942	1943	1944
Hadosztály	67%	75%	60%	57%
Gyalogság	84%	74%	72%	40%
Repülőgép	64%	65%	42%	45%

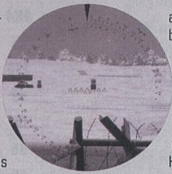
MEGDÖBBENTŐ ADATOK:

- A D-napra a német katonák 35%-a legalább egyszer már megsebesült. 11%-uk kétszer, 6%-uk háromszor, 2%-uk pedig legalább négy vagy annál több alkalommal szerzett harcitéri sérülést.
- Németország 110 hadosztályt vesztett a háború alatt.
- A német tábornokok 1/3-ának halálát légi csapások okozták.
- Hitler 84 tábornokát végeztette ki.

RISING STORM

[ÍRTA WILSON] **Kétévnyi hiábavalónak tűnő várakozás után a Tripwire beváltotta ígéretét: itt a Red Orchestra 2 első, önálló kiegészítője, amely egy teljesen új hadszíntéren várja a háborúra és véres jelenetekre éhező, önjelölt katonákat. Bakancsokat fel, vár a halál ázsiai színháza!**

Valahol a harmincadik perc környékén sikerült feljutnom annak a dombnak a tetejére, amit még az indulás előtt szúrtam ki. Tulajdonképpen semmi kiemelkedő nem volt ebben a földhányásban. Nem volt rajta csodaszép virágmező, pompázatosan kinéző palota, vagy ízletes vacsorával kecsegtető állatcsorda, maximum pár fűcsomó, némi por és egy-két kósza betontömb, az ég felé néző, meztelen acélrudakkal. Mégis olyan érzés volt oda eljutni, mint mikor a sivatagban eltévedt vándor oázisra lel, vagy mikor egy rab több évnyi várakozás után először lép ki a szabad emberek földjére. És hogy miért volt akkora teljesítmény mindez? Mert a földdarabot, ahol állt, úgy hívták, hogy Iwo Jima, rajta és körülötte pedig több tucat japán katona strázsált. És mögöttük még volt három ugyanilyen akadály...



ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Tripwire/Rising Storm Team

MŰFAJ
online FPS

MULTI
van

INFO

A Red Orchestra 2 önállóan is futtatható Rising Storm című kiegészítője 2013. május 30-án jelent meg, kizárólag PC-re. A játék a Steamen vásárolható meg, mindössze 14 euróért.

KELETI NAPFÉNY

Ha a Call of Duty és a Battlefield képviseli a valóságtól meglehetősen messze álló, kizárólag a játékélményt és a látványt előtérbe toló lövöldözést, akkor a Red Orchestra-sorozat a katonai szimulátorok könnyen fogyasztható változatának is nevezhető. A történetét Unreal Tournament 2003 modként kezdő, majd a hatalmas népszerűség miatt saját lábra állított sorozatként folytató RO utoljára 2011 szeptemberében merészkedett a csatatérre – a Heroes of Stalingrad a játékokban meglehetősen kevésszer ábrázolt keleti frontra kalauzolt, ahol a szovjetek az anyaföld megvédésében, a németek pedig ennek lerohanásában látták a legjobb időtöltési lehetőséget.

És ahogy az elődje, úgy a Rising Storm is elsősorban a témaválasztás terén találta meg a célpont közepét – az ázsiai hadszíntér érthetetlenül mostohán kezelt időszak. Ha decens, színvonalas játékot kellene melléállítani, akkor szinte kizárólagosan a valamiért teljesen elfeledett Medal of Honor: Pacific Assault neve merülhet fel, amely 2004-ben irtó dögös látványvilággal és ultrafeszes harcokkal eresztette egymásnak a nagyhatalmakat a pálmafák és az örökké tűző nap árnyékában. Áll-leejtős grafikából a Rising Stormban kevés, akcióból, ultraizgalmas csatából viszont annál több van!

GAME OVER, MAN

A szabályok, valamint a találás (vagyis a játék gerince) cseppet sem változott a Red Orchestra 2-höz képest: most is két 32 fős csapat (ezúttal a japánok és a szövetségesek, a németek egy kontinenssel arrébb vannak) ugrik egymásnak, csak épp hófödte mezők, porig rombolt városok és lánctalpasok uralta csataterek helyett elsősorban a szabadban, vagy teljesen elhagyatott, minimálisan belakott vadregényes tájakon. Térképből összesen hat található a Rising Stormban, a legtöbbjük már névről is ismerős lehet azoknak, akik mondjuk végigkövették a Battlefield-sorozat egyes tagjait.

Iwo Jima a klasszikus partraszállós szituációt kelti életre: a szövetségeseknek hihetetlenül rossz helyről, egy domb alján húzódó tengerpartról kellene felverekedni magukat a földhányás tetejére, amit szinte behozhatatlan előnyben lévő katonák védenek. Ez talán a csomag legnehezebben legyűrhető akadálya – a japánok fölénye folyamatosan érezhető, rendes csapatmunka, pontos és indokolt lövések nélkül lehetetlen átgyalogolni rajtuk. Guadalcanalon ezzel szemben az éjszaka

Ha valódi kihívásra vágysz és elég kitartó vagy, akkor a Red Orchestra 2 önállóan futtatható kiegészítője neked készült

Iwo Jima pont az ilyen „egyszerű" japán katonák miatt vált igazi pokollá

Nyílt terepen csak a biztos halálra számíthatsz, ha a hátadra kapod, de a szűkebb részeket is tartalmazó pályákon nagy hasznát veheted a lángszórónak

Lehet, hogy a Battlefieldben te vagy a legnagyobb király, de a DICE alkotása csupán egy vidám kis homokozó a Rising Stormhoz képest. Ahol minden golyó halált okoz, ott bizony nagyon észnél kell lenni!

Nincs itt semmi, csak hamu és minden méteren halált hozó lövedékek – de még így is élvezetes!

sötétje jelenti a problémát, ami mind a védőket, mind a támadókat tökéletesen elfedi, így szinte teljesen váratlanul érkezik a halál, bárhol, bármilyen irányból. Hanto ennek tulajdonképpen a nappali változata, azzal a különbséggel, hogy itt a dzsungel az, ami mindenkit elrejt – a camperek itt élhetik ki magukat igazán; nem ritka, hogy valaki szinte meg se mozdul a teljes meccs alatt, annyira könnyedén el lehet bújni a fák és a bokrok tövében. Ezzel szemben Peleliu a nyitottságával okoz fejtörést: lerombolt épületből (vagyis fedezékből) jó, ha kettő van, minden más egy nagy, nyílt mező, így a mesterlövészek és a géppuskások miatt lehetetlen nem kizárólagosan guggolva/kúszva közlekedni. A sort a Saipan, a csomag talán legjobb darabja zárja, ami lényegében a fentiek egybemosott változata. Bár a nap itt épp a tetőfokára hág, és az egykori gyártelepen is van hol elbújni, mégis itt találkozhatunk a legjobb csatákkal – centiről centire haladnak mind a védők, mind a támadók, intenzív tűzharcokba bocsátkozva úgy a tetők alatt, mint a szűk utcácskákban.

Miért jó az, hogy minden térkép kissé frusztráló és szinte teljesen kiszámíthatatlan? Mert ilyen maga a háború is: a Rising Storm legjobb és legszerethetőbb tulajdonsága a kegyetlen ragaszkodás az életszerűséghez. Ez semmilyen szempontból sem könnyen fogyasztható, gyors sikerélményt adó játék, hanem igazi szenvedős, már-már idegtépően nehéz kiképzőtábor, ahol több órányi, kifejezetten szadista tanulóidőszak rombol le minden, a modern shooterekről alkotott elképzelést, alázatot, tiszteletet és félelmet plántálva az újoncokba. Itt ugyanis egy szabály van: minden golyó öl.

RANGMUSTRA

Ez a spártai mentalitás a Rising Storm igazi mellvértje, az, ami a legjobban megkülönbözteti bármelyik, riválisnak csak nehezen hívható shootertől. A program két jól elkülöníthető részre osztható: játékmódra és szabályrendszerekre. Előbbi tulajdonképpen a nehézségi fokot jelenti. Az Action mód emlékeztet a leginkább egy FPS-re: itt minden fontos elemhez jár kijelző, életerőből a szokásosnál több van. A Realism ezzel szemben már jóval élethűbb, maximum két találat után bárki padlót fog. Ennek a továbbfejlesztett változata a Hardcore Realism, ahol se iránytű, se életerőcsík, se lőszermutató, csak te, a kezedben lévő fegyver, és a közelben lévők üvöltése. Mivel tízből úgy nyolc szerver az utóbbi módban üzemel, ezért muszáj lesz megszokni azt, hogy itt csak az érzékek, a reflex és a türelem vezethet sikerre.

A fentiekkel ellentétben a szabályrendszerek a játék mikéntjét határozzák meg: a Firefight a hagyományos deatmatchnek felel meg (nem is nagyon használja senki), a Countdown a Battlefieldre hajazó, ticket rendszerű csatázás, míg a legnépszerűbb, a Territory egy területfoglalós móka. Egyértelműen az utóbbi a legjobb, mert ebben minden benne van, beleértve az öldöklést és a taktikázást is. Ez elsősorban annak tudható be, hogy a Red Orchestra 2-höz hasonlóan itt is minden a csapatmunkára épül, amit a kasztokba sorolás hivatott erősíteni. Feladatkörből sok, betölthető pozícióból viszont kifejezetten kevés van – mesterlövészből, lángszórósból általában csak kettő, maximum három lehet mindegyik oldalon, ezzel szemben mezei puskásból vagy gépfegyveresből szinte végtelen mennyiségű sorozható be.

Természetesen a két oldalnál vannak eltérések, méghozzá nem is kicsik. Az erőfölény egyértelműen a szövetségesek kedvez, az ő fegyvereik erősebbek, gyorsabbak, nagyobb a táruk, magasabb a lősebességük, és a célra tartásuk is mérhetetlenül sebesebb. Ez persze nem jelenti azt, hogy a japánok kiszolgáltatottak lennének, sőt. A hordozható aknavetőkkel szó szerint meg lehet tizedelni a másik oldalt, egy jó helyre kipakolt géppuska pedig hatalmas területeket is kordában tud tartani. Végső esetben pedig ott van a szamurájkardos banzai támadás, ahol kivont acélpengével, ténylegesen testközelből vágható le a bunkerba tévedt ellenség. Érdemes minimum két kategóriában komoly jártasságot szerezni, és mindig a helyzethez illően szerepet választani, mert lángszóróval tényleg baromi látványosan lehet ropogósra sütni a célpontokat, de csak akkor, ha olyan a terep: nyílt vidéken inkább a gyors halál, semmint a dicsőség és a kitüntetés felé vezet a hátadra aggatott gáztartály.

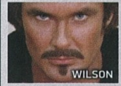
Kampány nélkül

A Rising Storm megjelenése előtt a Tripwire Mózesként választotta szét a Red Orchestra 2 képzeletbeli tengerét. A Steamen most már külön kell letölteni és indítani a játék kampányát és a multiplayer módját. Ennek nagy előnye, hogy az online csataterek közti váltáshoz már nem kell játékot cserélni, és mivel a Rising Stormban csak online mód van, ezért felesleges is lett volna ragaszkodni a régi rendszerhez.

ERŐSZAKOS ROMANTIKA

Habár az extrémen magas nehézségi fok és a sok frusztráló pillanat miatt gyorsan fel lehet adni a Rising Storm küzdelmeit, azért érdemes kitartónak lenni. Az önálló kiegészítő ugyanis sokkal hangulatosabb, sokkal könnyebben megtanulható, mint a Red Orchestra 2, és annál jóval élvezetesebb játékélményt biztosít. Nehéz, könyörtelen, csúnyának pedig ugyan tényleg csúnya, de hát maga a háború is pont ilyen.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,3 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 kompatibilis VGA, 8 GB HDD, internetkapcsolat

Nagyon hangulatosra sikeredett a Rising Storm: tökéletesen átadja a kiszolgáltatottság, a védtelenség azon érzéseit, amiket egy katonának is át kell élnie, csak itt szerencsére a halál nem végleges állapot, csupán egy leküzdendő akadály.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Szinte tökéletesek a térképek, az ázsiai ütközeteket ilyen jól talán még senki se tudta feldolgozni.

KONTRA

Még mindig nagyon csúnyácska, nem veheti fel a versenyt a nagyokkal, és egy extra játékmód sem ártott volna.

85%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/red-orchestra

PÓKEMBER LEGYEK VAGY ROZSOMÁK?

MARVEL HEROES

[ÍRTA BATE] **Igaz ugyan, hogy manapság szuperhősökkel bármit el lehet adni, a Gazillion Entertainment mégis ingyen kínálja a legújabb játékát, ami lényegében egy akcióra kihegyezett, erősen leegyszerűsített MMORPG, ahol a Marvel-univerzum legismertebb hőseivel menthetjük meg a világot.**

A Marvel Heroes meglehetősen hányatott múltra tekint vissza, hiszen a játék eredetileg a Cryptic Studios műhelyében készült Marvel Universe Online néven, ám 2008-ban a kiadásért felelős Microsoft az MMOG-piac telítettségére hivatkozva bedobta a törölközőt, és úgy tűnt, hogy lőttek is a projektnek. Ezen az áldatlan állapoton változtatott a Gazillion Entertainment, mikor 2009-ben tíz éves szerződést írt alá a Marvellel mindenféle játékadaptációról. E megegyezés keretében átvették a Cryptic elmeszelt munkáját is, új csapatot verbuváltak a fejlesztéshez, átnevezték az egészet Marvel Heroesra, és a szerepjátékra kihegyezett játékmenetet az akció irányába tolták. A fejlesztés végül három és fél éven át zajlott, majd június elején a játék maga mögött hagyta a bétafázist, mi pedig (újra) belevetettük magunkat a világ megmentésébe.

MMOG IS, MEG NEM IS

Habár a játék MMOG-ként hivatkozik magára, és a móka végig online zajlik, ennek ellenére az egyszemélyes játékélmény sokkal hangsúlyosabb, mint a műfaj átlagos képviselőinél, és ha röviden kellene bemutatni a Marvel Heroest, akkor azt mondanánk, hogy egy Diabló-klón szuperhősökkel egy olyan környezetben, ahol a játékos gyakran összefuthat más felhasználókkal is. A Blizzard legendás játékához való hasonlítgatás nem véletlen, ugyanis az eseményeket madártávlatból közvetítő izometrikus nézet mellett a játékmenet is a klasszikust idézi: lényegében egy kattintóbajnoksággal van dolgunk, ahol térdig gázolunk az ellenfelekben és a potyogó lootban, s természetesen nem hiányzik a szintlépés és a karakterfejlesztés sem.

ADATOK

KIADÓ
Gazillion Entertainment

FEJLESZTŐ
Gazillion Entertainment / Secret Identity Studios

MŰFAJ
Ingyenes akció MMORPG

MULTI
van

INFO

A Marvel Heroes 2013. június 4-én hagyta maga mögött a bétafázist, és vált elérhetővé mindenki számára. A játékhoz szükséges kliens letölthető a hivatalos honlapról és a Steamen keresztül is.

A játékkal kapcsolatos első pozitívum, hogy a folyamatos csatározás hátteréül szolgáló sztorit a Marvel egyik legtehetségesebb írója, Brian Michael Bendis vetette papírra, így annak ellenére, hogy a történet egy abszolút szokványos felütéssel nyit, a sztori teljesen rendben van, és a játékosok többségét az fogja előrehajtani, hogy a végére járjon a Marvel Heroes történetének. Ahogy az az intróból kiderül, Dr. Doom megkaparintotta a titokzatos kozmikus kockát (ez ugyanaz a tárgy, amire a Bosszúállók filmben teszeraktként hivatkoznak), és a mi feladatunk természetesen az lesz, hogy (a többi hőssel közreműködve) megmentsük a világot a megalomániás főgonosztól. A Marvel Heroes sztorija összesen nyolc fejezetre oszlik, a főszál mellett rengeteg mellékküldetés és még több szuperbűnöző vár ránk, a történetet pedig kiváló minőségű animált képregények görgetik előre.

CSAPJUNK A HŐSÖK KÖZÉ!

Ahogy azt már említettük, a játék teljesen ingyenes, és bár rengeteg lehetőség van arra, hogy valódi pénzt pumpáljunk a programba, azt tudni kell, hogy a Marvel Heroes anélkül is prímán végigvihető, hogy akár egyetlen fillért is költenénk rá. Ez esetben a választható karakterek repertoárja egyetlen figurára szűkül, de ez a játékélményt semmilyen módon nem befolyásolja. Habár kezdéskor a legnépszerűbb hősök (Vasember, Pókember, Rozsomák, Deadpool stb.) csak komoly pénzekért szerezhetők be, azért mindenképpen jár a piros pont a fejlesztőknek, hogy a karakterek pénzköltés nélkül is megnyithatók, hiszen a pályák teljesítése során – a szerencséntől függően – olyan extrák is hullhatnak az ellenfelekből, amelyek a fizetős karaktereket teszik elérhetővé, méghozzá teljesen ingyen.

A telepítést és az első indítást követően a játék felajánl nekünk öt szereplőt (lásd még

Ehavi találós kérdésünk: vajon hány Vasember szükséges egyetlen Venom legyőzéséhez...?

Az ilyen és ehhez hasonló csatajelenetek nem ritkák a játékban – ez az online játékok nagy előnye

⊗ Jean Grey különleges karakter, hiszen ő egy adott ponton még Főnix alakba is át tud változni

a keretes anyagunkat), mi pedig közülük választhatunk egyet ingyen, majd rögtön ezután bele is vethetjük magunkat a Marvel-univerzum megmentésébe. Az oktatópálya a Raft nevű börtönbe invitálja a játékost, ahol egy súlyos kitörést követően kell enyhítenünk a károkat. Aki valaha játszott a Diablóval vagy a hack 'n' slash műfaj bármely másik képviselőjével, az egyetlen perc után otthon fogja érezni magát a játékban. A képernyő jobb felső sarkában a térkép található, alul pedig a hagyományos menü, bal oldalán az életerőnket jelző piros, a jobbon pedig a „spirit"nevű kék karikával – ez utóbbiból „finanszírozhatjuk" hősünk speciális

A játék fontos részét képezi a loot-rendszer is, tehát az ellenfelekből és a pályákon található ládákból bőven esnek különféle tárgyak, amelyek a műfaj íratlan szabályainak megfelelően különböző ritkaságúak (kék, zöld, lila), mindenféle bónuszokat biztosítanak, és természetesen felpakolhatók a hősökre, vagy akár el is

A Marvel Heroes egy, az online világba helyezett klasszikus hack 'n' slash, csak ezúttal szuperhősökkel a főszerepben

támadásait. Az egér bal gombjával jelölhetjük ki az irányt karakterünk számára, illetve ezzel támadhatjuk meg a kiszemelt ellenfeleket, a jobb gombbal pedig a távolsági „fegyverünket" aktiválhatjuk. Gyorsgombként használható még az A, S, D, F, G és H billentyű, ez utóbbira értelemszerűen a gyógyító csomag került, a többire pedig a karakterfejlesztés során választott speckó támadások állíthatók be.

FŐ AZ EGYSZERŰSÉG

A fejlődési rendszer szintén nem atomfizika, hiszen az elgyepált ellenfelekért és a megoldott küldetésekért XP-t kapunk, ami aztán szintlépéshez vezet. A hősök egészen hatvanas szintig tornázhatók fel, és minden egyes lépcsőfokon képességpontokat oszthatunk szét a háromágú fejlődési fán, amelyen a több fokozaton keresztül tuningolható aktív és passzív lehetőségek ugyanúgy megtalálhatók, mint a speciális aurák.

adhatók, ha nincs rájuk szükségünk – vagy ha több karakter is van a társolyunkban, akkor a megfelelő cuccokat le is passzolhatjuk az éppen inaktív figuráknak.

ZÚZD VÉGIG A VILÁGOT

A tutorial teljesítését követően a S.H.I.E.L.D. bázisként funkcionáló Stark-toronyba kerülünk, ahol egyrészt lehetőségünk lesz a megszerzett javak eladására vagy tárolására (erről egy külön szekrényke gondoskodik), különböző receptek alapján akár tárgyakat is készíthetünk, cicomáz-

INGYENESEN VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK A JÁTÉK ELEJÉN

A játék elején lehetőségünk van egyetlen ingyenes karakter kiválasztására, méghozzá a fent látható öt közül. Ha nem kívánunk pénzt költeni más hősökre, akkor a választott figurával kell végigvinni a történetet, ugyanis akárcsak a többi szereplő, az első választáskor elérhető karakterek is csak pénzért lesznek megvásárolhatók (igaz, jóval olcsóbban, mint az olyan prémiumhősök, mint Pókember, Deadpool vagy Vasember).

MEGVÁSÁROLHATÓ ÉS MEGNYITHATÓ KARAKTEREK

Habár a játék elején csak egyetlen ingyenes karakterünk lehet, azt jó, ha tudjátok, hogy a pályákon eső loot részét képezik azok a tárgyak is, amelyek segítségével prémiumszereplők nyithatók meg – csupán szerencse kérdése, hogy melyik karakter fog felbukkanni a földön a különböző ellenfelek legyőzését követően. Arra persze kár számítani, hogy a végigjátszás során az összes hős ingyen megszerezhető, így jó eséllyel csak akkor tudsz a kedvenceddel játszani, ha megvásárolod.

BRIAN MICHAEL BENDIS: AZ EMBER A SZTORI MÖGÖTT

A Marvel Heroes egyik nagy pozitívuma, hogy a játék történetének megírásához sikerült megszerezni Brian Michael Bendist, aki napjainkban a Marvel „istálló" egyik legnépszerűbb alkotója. Brian 1967. augusztus 18-án született az ohiói Clevelandben, és sok fiatalhoz hasonlóan 13 évesen eldöntötte, hogy a képregényiparban fog dolgozni – másokkal ellentétben azonban ő valóra is váltotta az álmát. Kezdetben karikaturistaként dolgozott helyi lapoknak, majd a Caliber Comicshoz szegődött, ahol a Spunky Todd képregényen kezdett dolgozni. A kilencvenes évek végén már az Image és az Oni Comics stábját erősítette, majd akkor vált igazán híressé, mikor 2000-ben a Marvel rábízta a The Ultimate Spider-Man írását. Ennél a sorozatnál hamar kiderült, hogy Briannek hihetetlenül jó érzéke van a szuperhősös témákhoz, és idővel olyan nagyszabású történeteket olvashattunk tőle, mint a House of M, a Secret Invasion vagy a Civil War.

hatjuk a hőst (persze újabb vaskos öszszegekért), és felszedhetünk millió és egy küldetést.

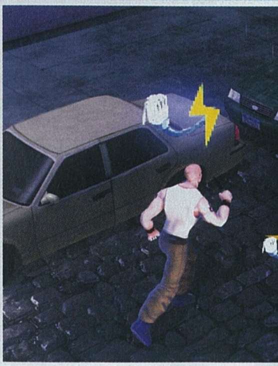
Ha már szóba került a kereskedelem, akkor érdemes kitérni a Marvel Heroes egyik különleges tulajdonságára is. A bázison található árusoknál és tárgykészítőknél ugyanis nemcsak vásárolni, eladni és kraftolni lehet, de ezeknek a karaktereknek is növelhető a szintje, méghozzá úgy, hogy különböző cuccokat „adományozunk" nekik – habár ez elsőre pazarlásnak tűnhet, már az első pályákon is annyi felszerelést fogunk összegyűjteni, hogy egy idő után külön örülünk majd, ha megszabadulhatunk tőlük. Ha kellő mennyiséget biztosítunk a megfelelő figuráknak, akkor azok szintet lépnek, ami számunkra olyan pozitív hozadékkal jár, hogy sokkal jobb holmikat kínálnak nekünk eladásra, illetve az elkészíthető receptek száma is gyarapodásnak indul, és a fejlettebb tárgyakkal és kiegészítésekkel egyre durvább és egyedibb hősöket birtokolhatunk.

A SZUPERHŐSÖK MONOTON ÉLETE

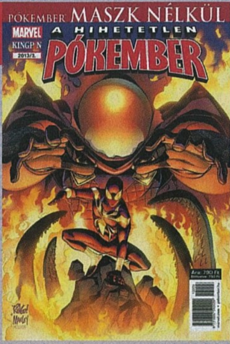
Ami magát a játékélményt illeti, arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy a műfaj sajátosságai okán az újdonság érzését igen hamar felváltja a repetitív kattintgatás, ami nem feltétlenül lesz élvezetesebb attól, hogy a hősünk egyre komolyabb dolgokra képes. Sajnos a ránk váró missziók meglehetősen önismétlők, a legkomolyabb változatosságot a helyszínek (Hell's Kitchen, New Jersey, Limbo, Madripoor, Savage Land, S.H.I.E.L.D. helicarrier) biztosítják, illetve az, hogy a rengeteg játékosnak köszönhetően a pályákon nyüzsögnek a szuperhősök, akiknek alkalmanként mi magunk is segíthetünk, vagy ha úgy alakul, akkor ők szaladhatnak a mi megmentésünkre. Persze néha elég komikus, ahogy egyszerre négy Rozsomák és három Pókember püföl egy nagyobb brigádot, de az MMO-műfajnak ez elkerülhetetlen velejárója.

Apropó pályák: a ránk váró szakaszok mindegyike egy nagy közös területből áll (itt találhatók a mellékküldetések), és ezekből ágaznak le a kötelezően megol-

Deadpool és Rozsomák együtt irtják a nindzsákat? Ez a felállás ebben a játékban ugyanolyan természetes, mint a képregényekben



MARVEL KÉPREGÉNYEK MAGYARORSZÁGON



Habár Magyarországon az amerikai (DC és Marvel) képregények a kilencvenes években élték a virágkorukat, szerencsére manapság sem kell lemondanunk a szuperhősös sztorikról, köszönhetően az ilyen téren meglehetősen lelkes Kingpin Kiadónak. A képregényekre szakosodott kis cég már évek óta szállítja nekünk a Pókember és Bosszú Angyalai köteteket (ezek főleg a könyvesboltokban érhetők el, és általában 3-4 összefüggő füzetet tartalmaznak), de az elmúlt időszakban a képregényfüzetek terén is rákapcsoltak, így ismét rendszeresen találkozhatunk ilyen kiadványokkal az újságárusoknál. A Hihetetlen Pókember értelemszerűen a falmászó kalandjait hozza el az olvasóknak (méghozzá kéthavonta), a Marvel + névre hallgató kiadvány viszont már egy igazi vegyes felvágott, amiben ugyanúgy megtalálhatók Hulk, Thor és az X-Men kalandjai. Ha szereted a szuperhősöket, ezekben a képregényekben nem csalódhatsz!

dandó sztorimissziók, amelyek lényegében különálló területként, azaz instance-ként funkcionálnak. Ha belépsz egy ilyen helyszínre, akkor a rendszer automatikusan összesorsol azokkal a játékosokkal, akikkel egyszerre kattintottál a bejáratra, és ha úgy alakul a dolog, hogy az adott pillanatban senki nincs a közeledben, akkor könnyen előfordulhat, hogy egymagad oldod meg az adott feladatot (ami általában egy szuperbűnöző leverése). Ettől persze nem kell megijedni, hiszen a Marvel Heroes nem egy nehéz játék, sőt, pár másik hőssel összeállva minden dungeon pár perc alatt kisöpörhető, így ha valaki valódi kihívásra vágyik, akkor az a legokosabb, ha külön beállítja, hogy az ilyen területekre mindig egymaga érkezzen.

már elértük a 30. szintet (amit biztos, hogy nem érünk el a ránk váró 8 fejezet alatt), továbbá a PvP mellett találunk napi küldetéseket is, amelyek a korábban már látott hely-

A játék örökölte a legtöbb MMORPG legnagyobb átkát, azaz a sztori végeztével már nincs, ami marasztalná a játékost

VÉGJÁTÉK

A Marvel Heroes sztorija nagyjából 10-12 órányi kalandozással kivégezhető, és csak akkor férünk hozzá az end game tartalomhoz, ha a történetet már végigvittük. Ekkor válik elérhetővé a játék PvP része, ami a cikk írásakor még bőven bétaállapotban van, így sok köszönet nincs benne, kell még némi finomhangolás, mire a Marvel Heroes ezen rendszere is élvezhetővé válik. A sztori végeztével kapunk még egy kifejezetten erős képességet is, azonban ez csak akkor használható, ha

színekre térnek vissza, csak sokkal erősebb ellenfelekkel, és (elméletben) durvább loottal. Sajnos ezeknek a misszióknak nincs nagy vonzereje, így az ember jobb esetben újra nekiáll végigjátszani a sztorit, csak ezúttal egy másik karakterrel, rosszabb esetben pedig soha többé nem indítja el a játékot.

HOGYAN TOVÁBB?

A Marvel Heroes monoton, de ennek ellenére szórakoztató kis program, amely nem nélkülözi az ilyen-olyan hibákat (fagyások, a szerverek elérhetetlensége, érthetetlen szaggatások), de ezek az ingyenesség okán még bőven elnézhetők. Az igazi baj az, hogy nagyjából tizenöt óra után már min-

Savage Land olyan hely a Marvel-univerzumban, ahol egy T-Rex felbukkanása mindennapos esemény

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,1 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 10 GB HDD, internetkapcsolat

Ingyenes online játék, ami leegyszerűsítve kínálja a „Diablo-élményt", szuperhősökkel a főszerepben.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Ingyenes, alapvetően tartalmas, a játékrendszer jól működik, és végre a kedvenc hőseinkkel kalandozhatunk a Marvel-univerzumban.

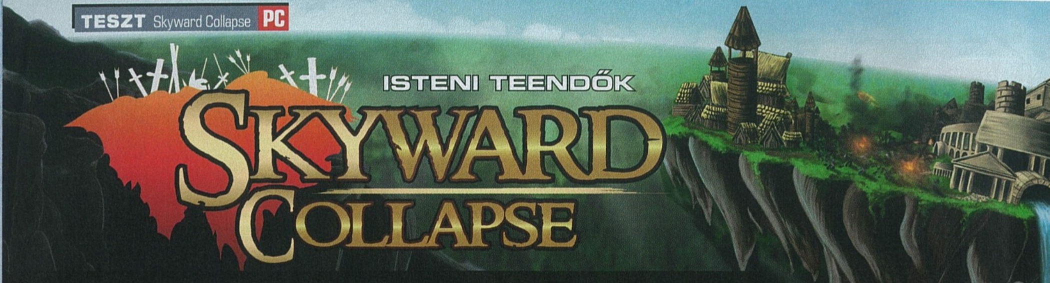
KONTRA

Az extra tartalom nagyon drága, kissé monoton, akadnak technikai problémák, és az end game elég soványka.

75%

dent láttunk a programban, és nem nagyon akad olyan tartalom, ami a későbbiekben is a játék elindítására sarkallna. A megvásárolható kosztümök és hősök például nagyon kevesek ahhoz, hogy a játékos hetekre elkötelezze magát a Marvel Heroes mellett, ráadásul a Gazillionnál egy kicsit mellélőttek az árazással, hiszen a különböző göncökért, a látványelemként funkcionáló petekért és az extra karakterekért bizony igen borsos összegeket kérnek. A játék valutája a G, amit a kliensen vagy a Steamen keresztül, valódi pénzért vásárolhatunk meg. Ebből egy 500-as csomag nagyjából 1200 Ft, ám ezért maximum egy kevésbé népszerű hőst vehetünk (lásd táblázatunkat). 1000 G-ért 2300 forintot kell fizetni, és ebből még mindig nem futja olyan karakterekre, mint mondjuk Rozsomák vagy Pókember, plusz a különleges kosztümök is pofátlanul drágák. Tegyük fel, hogy áldoztunk a kedvenc hősünkre, mondjuk Pókemberre (2000 G), de ha szeretnénk, hogy ne úgy nézzen ki, mint a többi hasonló figura a pályákon, akkor azért még legalább 1000 G-t ki kell csengetni. Nem vagyunk sóherek, ha egy jó játékról van szó, de virtuális cuccokért (amelyek ráadásul csak látványelemek, és bónuszt nem adnak) ennyit elkérni azért egy kicsikét már pofátlanság...

A Marvel Heroes jövője tehát kétséges, a fejlesztőknek valamit hamarosan villantaniuk kell, ha nem akarják, hogy a világuk elnéptelenedjen, és innen is üzenjük, hogy pár új hős még nem lesz elég a hosszabb távú sikerhez. Mindezen siránmok ellenére mi azért bátran ajánljuk a programot, főleg a hack 'n' slashek és a szuperhősök szerelmeseinek, ugyanis egy fillér nélkül is több napnyi szórakozás garantálható vele.



ISTENI TEENDŐK

SKYWARD COLLAPSE

[ÍRTA WILSON] Ha nem készülne Peter Molyneux új istenszimulátora, meglehetősen sivár képet mutatna a stratégia műfaj ezen ága. Szerencsére a független játékfejlesztők most is megmentik a zsánert a kipusztulástól – a Skyward Collapse a Populous nyomdokain haladva igyekszik boldogulni.

A szabad akarat kifejezetten problémás, ha valaki istennek születik, függetlenül attól, hogy istenről, vagy csak egy szimpla, omnipotens lényről van-e szó. A természettel még csak-csak meg lehet birkózni (egy kis árvíz ide, egy tűzvész oda, és máris minden rendben), de ha az emberek is belépnek a képbe, akkor bizony lesznek problémák. Főleg, ha azok az égvilágon semmi mást nem szeretnének csinálni, mint legyilkolni a másikat, csak azért, mert nem ugyanabba a népcsoportba tartoznak. Úgyhogy isten nem ér rá: meg kell mentenie a szerencsétleneket.

A POPULOUS NYOMDOKAIBAN

Ha létezne egy lista arról, melyek egy indie játék ismertetőjegyei, a Skyward Collapse a létező összes mezőt kipipálhatná. Furcsa, nem éppen tetszetős külső? Teljesen elvont, szinte példa nélküli alapötlet? Kifejezetten addiktív játékmenet? Ha mindig is erre vágytál, akkor itt megtalálhatod a számításaidat, elvégre istennek lenni nem éppen a világ legrosszabb elfoglaltsága. A probléma az, hogy vannak alattvalóid. Nem biztos, hogy tisztában vannak a létezéseddel, viszont valamilyen okból kifolyólag nem hagyhatod, hogy kihaljanak. Az nem baj, ha páran elvesztik az életüket a csatákban, ha elpusztul pár épület, csak a végére azért maradjon néhány élő, dolgos lélek. Hadd háborúzzanak: legalább kevesebb szájat kell etetni!

ISTENI SZÍNJÁTÉK

A Skyward Collapse a körökre osztott stratégiák stílusát hivatott erősíteni, annak is a Populous-ágát, ahol istenként

A játék nyilvánvalóan nem fog indulni az év legszebb grafikája címért, de a játékélmény elég különleges ahhoz, hogy kicsengessünk érte azt az 5 eurót

kellene gondoskodni két halandó népcsoportról, a görögökről és a vikingekről. A két oldal maximálisan ellenséges, egyetlen céljuk kiirtani a másikat, de ez csak egy bizonyos fokig elfogadott – ha bármelyik oldal, bármelyik város kompletten elpusztul, mindent elölről kell kezdeni.

Istenszimulátorokkal manapság nem lehet Dunát rekeszteni, szóval a Skyward Collapse pont jókor jött. És még olcsó is!

Ez elsőre nem tűnhet akkora problémának, elvégre csak két település van a spártai, négyzetekből felépített terepen. A cél minden egyes küldetés során egy adott pontszám megszerzése, amit el lehet érni kizárólag a termelésre fókuszálva, vagy épp a jóval egyszerűbb, látványosabb és izgalmasabb harcokkal. Ehhez alapot a nyersanyagok adnak, amiből van majdnem két tucat, kezdve a fával, a kővel és az érccel, egészen az olyan furcsaságokig, mint a disznó, a bárány, az agyag vagy a gyémánt.

TERMINÁTOROK

A játékmenet két jól elkülöníthető részre oszlik: építkezős és harcolós szakaszra. A kettő közös tulajdonsága, hogy minden cselekedethez – legyen az egy épület felhúzása, vagy egy harci egység mozgása/támadása – limitált mennyiségű akciópontra van szükség, így egy körben csak egy adott mennyiségű dolgot lehet elvégezni. Ez kezdetben kizárólagosan a városok létrehozását jelenti, mind a két oldalon. Az egységek közvetlen irányítására nincs lehetőség, azok a saját akaratuknak megfelelően végzik a dolgukat: oda mennek és azt csinálnak, ahová és amit csak akarnak.

ADATOK

KIADÓ **Arcen Games**
FEJLESZTŐ **Arcen Games**
MŰFAJ **istenszimulátor**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Habár a tálalás spártai, stílusa egyenesen taszító, a zenéjéért pedig fel kellene kötni valakit, maga a játék mégis 2013 egyik legérdekesebb címe.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **20%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Kifejezetten egyedi, semmihez sem hasonlítható istenszimulátor, meglepően addiktív játékmenettel.

KONTRA

Nagyon ronda, és hiába letisztult a menürendszer, nem egyszerű átlátni a szabályokat.

70%

Az izgalmat az ebből fakadó kiszolgáltatottság adja, valamint az a csöppet sem elhanyagolható szabály, ami szerint egyik oldal sem lehet túlságosan nagy előnyben. Minden küldetésben az egyensúly kialakítására kell törekedni. Ez az épületek esetében egyszerű, hiszen két tök ugyanolyan várost felhúzni nem nagy kunszt. A nehézséget a katonai egységek adják: a görögök harcosai sokkal fejlettebbek, viszont a norvégok oldalán harcoló mitológiai lények szinte legyőzhetetlenül erősebbek.

LICITHARC

Éppen ezért már pár kör alatt valóságos licitháborúba fordul át az addig kifejezetten barátságos stratégiázás. Istenként a te feladatod a balansz fenntartása, ehhez viszont mindig ki kell akasztani a mérleget. Ha hirtelen túl sok íjász hagyja el a görögök bázisát, akkor több barakkot kell felhúzni a vikingeknél; ha egy isteni lény szinte már a fél görög várost elpusztította, akkor ideje ostromgépeket munkába állítani. A konfliktus olyan gyorsan eszkalálódhat, amivel már-már képtelenség tartani a versenyt, amit csak súlyosbít, hogy a küldetések második szakaszától véletlenszerű események is bekövetkezhetnek – teljes egészében átrendeződhet a terep, vagy vérszomjas banditák kezdhetik zargatni a közelben járókat.

A Skyward Collapse rettentő rusnya, viszont alapötlete és játékmenete kiváló; ugyan eltart egy darabig, míg teljesen átláthatóvá válik, de hát soha sem egyszerű az istenek dolga.

A TÁNCPARKETT ÖRDÖGEI

Rush Bros.

[ÍRTA LOR] **Úgy éreztem, minden vágyam az Infected Mushroom pulzusszaporító ütemeire szaggatni a kontroller gombjait, miközben pulzáló és színes elemek kényeztetik színérzékelő receptoraimat. Sajnos azonban ez sem volt elég ahhoz, hogy huzamosabb időre bennragadjak a platform-tripben.**

A Rush Bros. első nekifutásra nem talált pozitív fogadtatásra a Kickstarteren, elegendő támogató híján az XYLA Entertainment jegelni kényszerült az ötletet. A csapat azonban később mégis megkockáztatta a saját zsebből finanszírozást, melynek eredményeként a Rush fivérek kalandja májusban elérhetővé vált a Steam Greenlight segítségével. Egy egyedi alapötlettel rendelkező kis programról beszélünk, ám a Rush Bros. több necces ponton is elbukja azt, hogy felemelkedjen a sikeresebb indie platformer címek közé – viszont egy próbát ennek ellenére is érdemes tenni vele.

A sztori két DJ testvérről szól: Bass és Treble egykoron közösen mixelték a tutit, idővel azonban külön utakra tévedtek, és kezdetét vette a rivalizálás. Ennek a testvérharcnak leszünk mi az irányítói, és egy versenyzős ritmus-platform játékba ültetve kell dicsőségre vinnünk a bepörgött diszkzsokék nevét, mégpedig úgy, hogy a pálya végét minél rövidebb idő alatt meghódítjuk.

Habár a Rush Bros. alapötlete kiváló, a játékmenet és a zene ötvözését mégsem sikerült hibátlanul megvalósítani

BOLONDOS DALLAMOK

A Rush Bros. azzal az ötlettel próbál kitűnni a platformjátékok közül, hogy a zenét a játékba integrálja. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a pálya legdurvább akadályai az adott dal ütemére mozognak – például a veszélyesen pásztázó lézerek lassabban-gyorsabban pörögnek, vagy a talajból előbukkanó hegyes tüskék ütemre törnek fel egymás után –, így kialakítva egy sajátos ritmusjátékot. Ez lehetne a játék legszórakoztatóbb vonása, azonban a zene és a játékelemek összehangolása nem jár mindig sikerrel – néha megesik, hogy bár mi tartjuk a tempót, az utunkba álló elem nem a várt időzítésben mozdul el. A játék magját alkotó funkció másik gyengéje, hogy a pályákon nincs elég ritmikus elem, így hiába az érdekes alapötlet, a program nem használja ki az ebben rejlő potenciált. Ezt némileg ellensúlyozza, hogy lehetőségünk van saját lejátszási listát összeállítani, így akár a kedvenc nótáinkkal is kipróbálhatjuk a pályákat. Érdemes viszont tudni, hogy extrém gyors zenék esetén pár átgondolatlan szakasz miatt sokszor lehetetlen a kivitelezés, a lassú számoknál viszont nevetségesen könnyűvé válik a játék, így a kihívás eléggé csapongó lehet a választásaink függvényében. A beépített trackek közt találjuk a bevezetőben már említett Infected Mushroom számait is, és ez már alapból érdeklődést kelthet azok szemében, akik kedvelik az effajta gombázós tánczenét. Az egyik pályát ráadásul a zenekar inspirálta, és a háttér is az albumborítók grafikájában pompázik.

MURDER ON THE DANCEFLOOR

Első ránézésre a Rush Bros. élénk színeivel és képi megoldásaival stílusos és üdítő megjelenést biztosít. A neonos árnyalatok amolyan technokrata-pszichedelikus környezetet teremtenek, és érdemes alaposan szemügyre venni a pályákat is, biztos, hogy nem fogunk két ugyanolyat találni. A platformozás terén az alapvető és már sokszor látott jellegzetességek dominálnak felépítésben és irányításban egyaránt: csúsznunk kell, falakra tapadni, ugrani és begyűjteni pár hasznos (vagy haszontalan) power-upot, visszatérő ellenségként pedig a már megszokott tüskéket, mozgó elemeket és lézereket üdvözölhetjük itt is – semmi olyan nem vár ránk, amit eddig ne láthattunk volna már más platformerekben.

A pályák esetében kevés az olyan különösen jól komponált, kicentizett etap, amely a műfaj kedvelőinek a jellegzetes sikerélményt és kihívást biztosítaná, így a játékélmény inkább átlagosnak mondható, kiemelkedőnek semmiképp sem. Az előrejutáshoz hangjegykulcsokat kell összegyűjtenünk, melyek adott színű ajtókat nyitnak ki előttünk. Ezeket nem éppen a linearitást szem előtt tartva helyezték el a készítők: sokszor vissza kell fordulnunk, és lehetséges, hogy ugyanazon a pályaszakaszon nem egyszer kell végigszenvedni magunkat. Az sem ritka, hogy az emberfia nem tudja, merre kell továbbmennie, és eltéved a nagy sürgés-forgásban, ami nem igazán válik a folyékony játékmenet javára. Bár a pályákon a gyorsaság az elsődleges cél, a felhőtlen sebességmámor mégsem jellemző a játékra, és nemcsak amiatt, hogy alaptempónk sem mondható éppen gyorsnak. Sok aljas elem bukkan fel, melyek visszavetik a játékost egy korábbi etapra, vagy egyenesen belelökik a halálos tüskékbe. Valami minduntalan félbeszakít minket, így végeredményben eléggé frusztráló mechanika jellemzi a Rush Bros.-t. A bulis alaphangulat és a környezet azonban annyira jópofa, hogy ezen hibák ellenére is jól szórakozhatunk, ha képesek vagyunk felülemelkedni a negatívumokon.

HÚZD RÁ, BABÁM!

Az egyjátékos mód inkább a gyakorlást szolgálja, a hangsúly kétségkívül a multin van. Lehetőségünk van online játszani random játékosokkal – bár mivel kis indie címről van szó, nem mindig könnyű ellenfelet találnunk a neten, így általában marad a haverokkal poénkodás pár sör után, osztott képernyős módban. Ebben a formájában viszont kimondottan élvezetes a játék, főleg ha pár megfelelő tracket pakolunk az ugrándozás alá. A Rush Bros. néhány órára kellemes szórakozást kínál számunkra, ám mivel az indie platformerek remekei már meglehetősen magasra tették a lécet, nincs sok esély arra, hogy igazi klasszikussá váljon – ettől függetlenül egy unalmas délutánt vagy egy kocka-házibulit azért fel lehet dobni vele.

ADATOK

KIADÓ
Digital Tribe

FEJLESZTŐ
XYLA Entertainment

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
offline és online

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/Athlon 64 X2 4200+ CPU, 1 GB RAM, DirectX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Rush Bros. sunyi elemei miatt nehéznek mondható, és nem könnyű maximális fordulatszámon pörögni benne. Kicsivel több odafigyeléssel valami egészen jót lehetett volna kihozni a remek alapötletből, így azonban csak egy újabb átlagos, bár kiemelkedően mutatós és hangulatos platformert kapunk.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

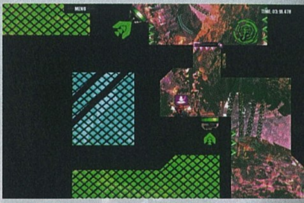
PRO

A látványos vizualizáció és a saját zenék importálása érdekessé teszi a játékot, minden nehézsége és hibája ellenére.

KONTRA

A frusztrálóra sikeredett játékmenet és gyengécskébb pályatervezés miatt nem lesz a gyakorlott platformerek kedvence. Online multiban kevés ellenfél vár ránk, ráadásul indokolatlanul magas a gépigénye.

70%



A Rush Bros. egymás ellen játszva nyújtja a legjobb élményt, a kedvenc számaink kíséretében

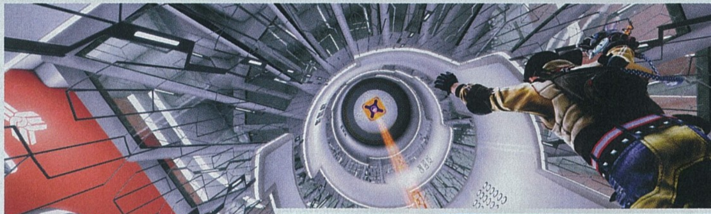
SZEGÉNYEMBER PORTALJA

Magrunner Dark Pulse

[ÍRTA MAHMUD] Nehéz manapság a játékiparban egyedi ötletekkel előrukkolni. A nagy stúdiók jobbára futószalagon ontják a folytatásokat, így az újdonságra vágyó ember bizodalma azokban a független fejlesztőkben van, akik még mernek kockáztatni és nagyot álmodni.

Nos, a Frogwares nem ilyen fejlesztőbrigád. Az ír-ukrán (milyen?) csapat függetlennek ugyan független, de több mint tízéves fennállásuk alatt szinte kizárólag kalandjátékokat tettek le az asztalra, melyek címében jó eséllyel szerepel egy bizonyos angol detektív neve. Portfóliójuk egyetlen kakukktojása jelen tesztünk alanya, ám ahhoz, hogy megértsük, miként is pattant ki a srácok fejéből a Magrunner rendkívüli ötlete, pár évet vissza kell repülnünk az időben. Szerencsére már rég bepoloskáztuk a Frogwares irodai telefonjait, így meg is osztjuk veletek az egyik felvétel zanzásított kivonatát. Valahogy így hangzott a dolog:

Te Zoli! (Nem is hinnétek, milyen divatosak a magyar keresztnevek külföldön.) Csináljunk játékot! Megint, megint, persze, hogy megint! Mit kell folyton siránkozni? Hogy mi? Nem, nem Sherlock Holmes! Mondom, hogy nem, becsszó! Most valami sokkal jobbat találtam ki! Nem, az isten szerelmére, nem is Drakula! Na, figyelj már, mondom! Mi lenne... Ha lenne egy labor... Tudod, ilyen futurisztikus... Tele tesztkamrákkal! A főszereplő meg kapna valami ketyerét a kezébe, amivel – most kapaszkodj meg – kapukat tudna nyitni a falon! Ugye? Ugye, milyen király va... Hogy mi? Hogy már van ilyen? Micsoda? Milyen portál?! Te figyelj, az nem lehet, hát ezt én találtam ki. Most, most, mondom, hogy most! Ezt nem hiszem el... Perelünk, Zoli, perelünk! De... Előbb megcsináljuk! Még jobbra! Na, várjál... Akkor nem kell kapu... Legyen, mondjuk... Mit mondasz? Mágnes? Na menjél már a hülye... De várjál csak... Ez nem is rossz. He! Mágnes, öcsém! Hát tudsz te, ha akarsz. De akkor már csavarjunk ezen a laboros izén is egyet, hadd nézzen az a szemét tolvajbanda! Legyen most az... Hogy marad a labor... Csak... Hú, na megvan, nagyon figyelj! Ilyen halpofájú akármik másznak elő a csatornából! Meg benne lehetne az a nagy izé... A Kutuhu! Nem, hogy is van? Na mondjad már, itt van a nyelvemen... Az, az! Kutuhulu! Micsoda ötlet! Ez lesz csak a játék, Zolikám...



A játék nemcsak a képi világában emlékeztet a Portalra, a játékmenet is onnan kapta az ihletet

ISMERŐS IMPULZUSOK

És lényegében tényleg ez lett a játék. A Magrunner egy leplezetlen Portal-klón mágnesekkel és Cthulhuval. Az Oscar-esélyes forgatókönyv szerint a jövőben járunk, ahol Mark Zuckerberg helyi inkarnációja kitalálja, hogy ő bizony tesztelni fog, méghozzá egy új (?) mágneses technológiát, ami forradalmasíthatja az űrutazást. Hamar össze is toborozza a hét tesztalanyt a hipermodern Facebook segítségével, főhősünk, Dax Ward pedig hogy, hogy nem, bekerül a szerencsés résztvevők közé. Dax – aki amolyan zsenifélé – persze nagyon örül a lehetőségnek, hiszen amióta elvesztette a szüleit, merő szívás volt az élete: legjobb barátja egy görnyedt hátú, hatkarú hacker, szoros versenyben Newtonnal, a robotkutyával, akit maga Dex eszkábált össze bánatában. A tett helyszínére (egy futurisztikus komplexumba) érkezve azonban hősünket megcsapja a siker szele – végre híres, gazdag és remélhetőleg kevésbé antiszociális ember lesz belőle! Na persze. Nem telik el fél óra, és kiderül, hogy a labirintusszerű laborban szektás őrültek és lazacszabású mutánsok vertek tanyát, akik nem tudni miért, de nagyon be vannak rágva mindenkire. A feladat tehát adott (juss ki egy darabban), és ha elég türelmesek vagyunk, talán még arra is fény derül, hogy tartogat-e olyan fordulatot a történet, amit nem tippeltünk meg magunktól az intró percei alatt.

ADATOK

KIADÓ **Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ **Frogwares**

MŰFAJ **logikai/ügyességi**

MULTI **nincs**

INFO

A Magrunner: Dark Pulse 2013. június 20-án jelent meg, kizárólag PC-re. A játék legegyszerűbben a Steam áruházában szerezhető be, 20 euró ellenében.

MÁGNESKAPU

Ám csapnivaló sztori ide vagy oda, a Magrunner így is képes meglepetést okozni, mégpedig azzal, hogy az esetek többségében jól működik, mint játék. Nem túl drámai menekülésünk során

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ENGEDD, HOGY SEGÍTSENEK!

Ha nem volt még szerencséd hasonló játékhoz, eleinte a mozgatható objektumok megtalálása, illetve rendeltetésszerű elhelyezése is gondot jelenthet a Magrunnerben. A készítők azonban nem olyan szadisták, mint gondolnád: a helyes tárgyhasználatba a falakra festett piktogramok igyekeznek bevezetni, egyes ládák elhelyezésében pedig a padlóra illesztett narancssárga négyszögek segítenek.

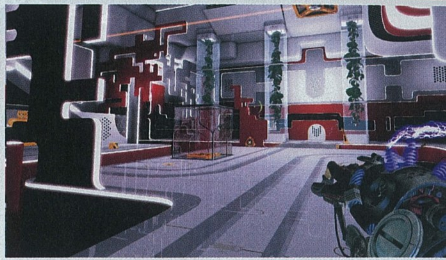
MINDENT A SZEMNEK!

Minden mágneses töltésű objektum bizonyos kiterjedésű mágneses mezővel van körülvéve. Bár ezek szabad szemmel nem láthatók, Dax egyetlen gombnyomásra képes észlelni őket. Ez a nézet nagyban megkönnyíti a legtöbb fejtörő megoldását, ugyanakkor az élénken sziporkázó erőterek kitakarhatnak más kulcsfontosságú tárgyakat. Érdemes tehát sűrűn nézetet váltani – már csak a változatosság kedvéért is.

ZAVAR AZ ERŐBEN

Még egy tanács erejéig az erőtereknél maradva fontos megjegyezni, hogy a már hátrahagyott tárgyakat és platformokat az esetek többségében nem árt deaktiválni. Az általuk kibocsátott mágnesesség ugyanis nem várt akadályt képezhet, ha később a közelükben próbálsz elhaladni, egyetlen elővigyázatos kattintással azonban rengeteg időt, és (lomhán visszakocogós) frusztrációt spórolhatsz meg.

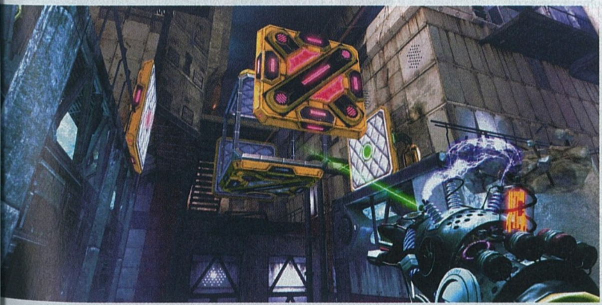
Ha imádod Lovecraftet és Cthulhuval az elmédben ébredsz minden reggel (és nem játszottál a Portal egyik részével sem), akkor még az is lehet, hogy az év játékának tartod majd a Magrunnert. Vagy nem.



tesztkamráról tesztkamrára haladunk az egyre romosabb komplexumban, a továbbjutáshoz pedig különféle logikai feladványokat kell megoldanunk. Ezek során az első pályákon még kifejezetten eredeti eszköznek tűnő mágneskesztyű lesz a segítségünkre, mellyel az arra alkalmas, eltéveszthetetlen mintázatú tárgyakba lövöldözhetünk mágneses töltést. Bár a rendszer meglehetősen intuitív és látszólag logikus, a gyenge idegzetű fizikatanárok inkább kerüljék a játékot, hiszen a Magrunnerben az azonos színnel jelzett pólusok felhasználóbarát módon nem taszítják, hanem vonzzák egymást, és fordítva. Az általános iskolás tananyag nyílt megcsúfolása ellenére azonban a mágneses manipuláció jó móka, különösen akkor, ha mi magunk is interakcióba lépünk a megmozgatott platformokkal, katapultokkal és dobozokkal, melyek a megfelelő ügyeskedés után kirobbanó erővel repíthetnek többemeletes magasságba.

Bár a feladványok megoldásához elsősorban intenzív agytornára (vagy a jó öreg vakszerencsére) lesz szükségünk, a játék sokszor megköveteli a pontos időzítést, mi több, a platformerszagú ugrabugrát is. Emiatt, és az egyébként ötletesen felépített pályáknak köszönhetően a Magrunner bővelkedik a kihívásban, ez pedig az alibi-történet előrehaladtával és a tesztkamrák csarnokká terebélyesedésével csak fokozódik.

A szórakozás azonban (ki gondolta volna?) közel sem felhőtlen. Bár örömteli pozitívum, hogy a játék összetettsége ellenére sem kell zongoraleckéket vennünk az irányítás elsajátításához, a fejlesztők talán kicsit túlzásba estek a nagy egyszerűsítéssel. Szegény Dax ugyanis se guggolni, se oldalra hajolni nem tud (holott mindkét mozdulat sokat segítene egyes pályák felmérésében), ám ez még csak-csak bocsánatos bűn. De az, hogy egy Magrunner (ismétlem, Mag-runner) nevű játékban a főszereplő nem képes sprintelni, már legalább két év szabadságvesztést megér az ukrán törvények szerint (utánanéztem). Ez a hiányosság leginkább azért fájó, mert a már említett ugrálós részeket (különösen a játék elején) nem nehéz többször is elvéteni, és bár a zuhanástól csak ritkán halunk meg, újra meg újra végig kell néznünk, ahogy Dax komótosan átkocog az addig bejárt maratoni pályaszakaszon. A spontán bázisugráshoz ráadásul sokszor egy óvatlan lépés is elég, hiszen a kamera nem mindig teszi egyértelművé, hogy mikor táncolunk egy éppen mozgó platform szélén. Ha valamikor, hát az ilyen helyzetekben igazán láthatnánk végre a cipőnk orrát FPS-nézetből…



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 4 GB HDD

Lopott áru eredetinek tűnő csomagolásban. Működni ugyan működik, de minden szempontból elmarad az eredetitől.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **73%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A mágneskesztyű ötlete eleinte újdonságként hat, a pályák és a fejtörők ötletesek, a kihívás pedig szinte végig garantált.

KONTRA

Korlátozott mozgás, bugyuta történet, hiteltelen atmoszféra és középszerű prezentáció.

66%

ELLENTÉTES PÓLUSOK

A Magrunner legnagyobb negatívuma mégsem a korlátozott mozgás, hanem az alaposan elbaltázott hangulat. Állítom ezt úgy, hogy a halfejű dögök első felbukkanásától és náthás hörgésétől valóban képes voltam megijedni, holott számítottam is a horrorisztikusnak szánt „fordulatra". A szorongató, feszült atmoszféra azonban egykettőre eloszlik azzal a felismeréssel, hogy a mutánsok alig árthatnak nekünk a játék során, a pályákon pedig lényegében zavartalanul folytathatjuk a feladványok megoldását. És ha már pályák. Ugyan akadnak kifejezetten baljós, sötét alagutak és vérrel kifestett rideg kamrák, az élénk tereptárgyak és a tarkabarka mágnesnyalábok még ezeket a helyszíneket is komolytalanná teszik. Nem is beszélve a játék második felében mellénk szegődő Edwardról (a robotkutyáról), aki együgyű cukiságával a legdermesztőbb pályákból is képes nevetséges paródiát csinálni.

GYENGE VONZERŐ

Ám ettől függetlenül is érthetetlen számomra, hogy miért erőltették a fejlesztők a Cthulhu-mítoszt és a történet más, válogatott baromságait. Miért volt erre szükség egy homlokegyenest eltérő, futurisztikus környezetben – és ha már mégis így esett, miért nem aknázták ki jobban a lopott anyagban rejlő potenciált? A Frogwares ezzel a húzásával sikeresen lehuppant a két szék közé, bár puszta játékmenete alapján a Magrunner egy kifejezetten szórakoztató koppintás is lehetett volna. Így azonban csak azoknak az elnéző Portal-rajongóknak tudom nyugodt szívvel ajánlani, akiknek az orvos is ezt írta fel a súlyos elvonási tünetekre – mindenki másnak ott az eredeti.

A TITKOK (TESZT)KAMRÁJA

Sokszor előfordul majd, hogy nem találod a továbbjutáshoz szükséges kapcsolót, platformvezérlőt vagy épp ládát. Ilyenkor érdemes módszeresen bekukkantani a fejlesztők kedvenc rejtett zugaiba. Ezek általában olyan elmozdított elemek mögötti holtterek, melyeket nem láthattál, mielőtt az adott platformot feltöltötted a pillanatnyi továbbjutáshoz. (Na jó, talán mégis szadisták…)

CSAK SEMMI PARKOUR!

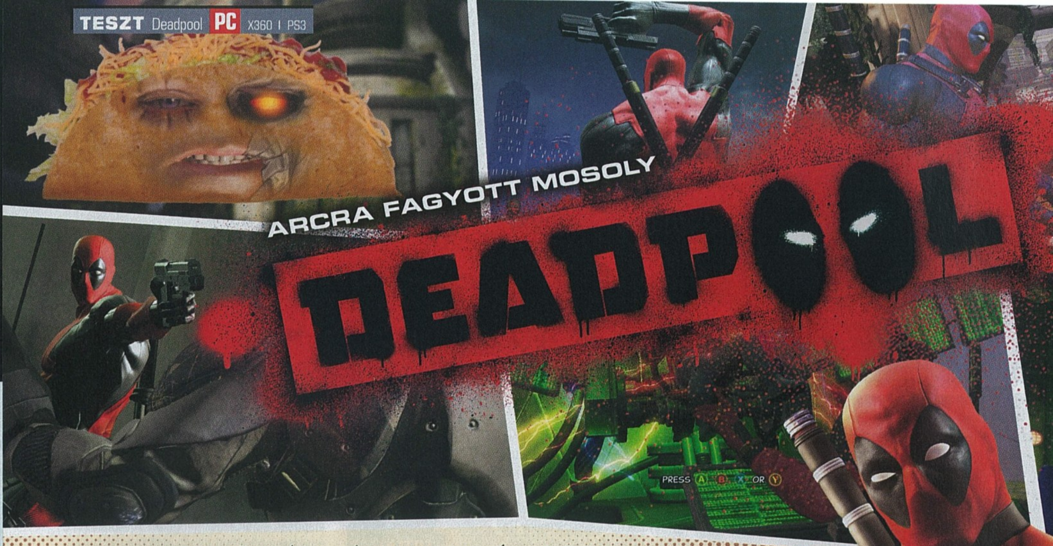
Az elakadás másik jellemző fajtája, amikor megvan ugyan minden szükséges tárgyad a továbbjutáshoz, de nem tudod, hogyan vagy hol használd őket. Ilyenkor könnyű doboztologatással egybekötött parkour-mutatványokra vetemedni, ám ezek szinte sohasem célravezetők. A megoldás kulcsa majdnem mindig a mágneses mezők eltérő manipulálása, inkább ezzel kísérletezz az ugrálás helyett!

KÉZ- ÉS LÁBTÖRÉST!

Mindkettőt el fogod szenvedni, ha még ezek után is pattogós kedvedben vagy. Tény ugyan, hogy egyes feladványok megoldásához elengedhetetlen néhány légi mutatvány végrehajtása, a legtöbb esetben azonban elég a puszta nekifutás. Az ugrás pedig az ilyen helyzetekben nemcsak felesleges, de életveszélyes is lehet, hiszen a mozgó platformok gyakran meglehetősen kiszámíthatatlanok.

KÁR A KOMOLYSÁGÉRT!

Ez a tanács nyugodtan szólhatna a fejlesztőknek is, ám nekik már túl késő… Sajnos a Frogwares csapata elkövette azt a hibát, hogy túlságosan komolyan vették saját játékuk történetét és atmoszféráját, melyek a nagy igyekezetben – de a kellő eredetiség hiányában – elég felemásra sikeredtek. A Magrunner egyes jeleneteit persze nehéz röhögés nélkül megállni, így neked már könnyű dolgod lesz!



ARCRA FAGYOTT MOSOLY

DEADPOOL

[ÍRTA: BATE] **EGYIK SZEMÜNK SÍR, A MÁSIK NEVET. EGYRÉSZT ÖRÜLÜNK, HOGY A MARVEL EGYIK LEGVICCESEBB KARAKTERE VÉGRE SAJÁT JÁTÉKOT KAPOTT, MÁSRÉSZT EGY PICIT EL VAGYUNK KESEREDVE, MERT A VÉGEREDMÉNY EGYÁLTALÁN NEM OLYAN LETT, MINT AMILYET DEADPOOL VALÓJÁBAN MEGÉRDEMELT VOLNA.**

Pedig minden olyan jól indult. A fejlesztést az a High Moon Studios kapta kézhez, amely a legutóbbi két Transformers-játékkal már bizonyította, hogy képes olyan adaptációkat készíteni, amelyek nem csak hűek az alapanyaghoz, de még kifejezetten szórakoztatóak is. Ennek fényében a Deadpooltól sem vártunk kevesebbet, ám – ahogy azt a végső értékelés is mutatja – ezúttal valahol igencsak félrecsúsztak a dolgok...

EZ EGY ŐRÜLT

Mielőtt rátérnénk a játék kivesézésére, érdemes kicsit elidőzni a főhősnél, aki még a sztreccsruhás szuperhősök világához mérten is kifejezetten fura figura. Deadpool a Marvel-univerzum egyik antihőse (eredetéről lásd keretes anyagunkat), foglalkozását tekintve zsoldos, és amellett, hogy szuperképességekkel rendelkezik, még kifejezetten őrült is. Mármint nem átvitt, hanem klinikai értelemben, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy Deadpool fejében több személyiség is lakozik, az alteregók képesek kommunikálni egymással, sőt, időnként elég durva hallucinációk is szórakoztatják hősünket. A képregényekben ez mindig elég érdekes (és betegesen vicces) szituációkat eredményez, és az írók mindezt gyakran megfejelik azzal, hogy Deadpool képes áttörni az úgynevezett „negyedik falat”, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy a hibbant zsoldos tisztában van vele, hogy egy képregényben szerepel, és hajlamos beszólogatni nemcsak a történetét papírra vető szerzőknek, de még az olvasóknak is.

KARAKTERHŰ

Ha korábban akadtak is kétségeink a játék minőségét illetően, akkor az pont azért volt, mert attól féltünk, hogy a számunkra oly kedves figura sima akciókarakter lesz, elveszik a beteg humora, és ezzel a „Deadpool-életérzés” lényege. Ami meglepő, hogy pont ezen a téren nincs semmi gond a játékkal, hiszen tényleg nyugodtan kijelenthető, hogy az idei év legviccesebb alkotása került a polcokra. Deadpool hozza a formáját, szállítja a tőle elvárt altesti poénokat, lépten-nyomon saját magát fényezi, ugráltatja a fejlesztőket, kioktatja a játékost, sőt természetesen be is szól nekünk, és folyton olyan helyzetekbe keveredik, amit nem lehet röhögés nélkül kibírni. Mindezt csak tetézi, hogy a hasadt személyiségei végigkommentálják az egész programot, az első perctől garantálva a könnyed, a magát egy percig sem komolyan vevő hangulatot.

A ránk váró történet persze banális, hiszen hősünk egy balul sikerült akció után a kiszemelt áldozatát elrabló Mr. Sinister nyomába ered, egyenesen Genosháig

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
High Moon Studios

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Deadpool 2013. június 28-án jelent meg PC-re, X360-ra és PS3-ra. A konzolos változat ára 14.990 Ft, a PC-s verzió pedig 50 euróért tölthető le a Steamről.

> „HA VALAMIT SZERETNI LEHET A DEADPOOL-JÁTÉKBAN, AKKOR AZ A HUMOR, AMI UGYANOLYAN BETEGESEN SZÓRAKOZTATÓ, MINT AZ EREDETI KÉPREGÉNYEKBEN”

DEADPOOL GYORSTALPALÓ KEZDŐKNEK

Deadpool (polgári nevén Wade Winston Wilson) először 1991-ben tűnt fel a New Mutants című X-Men képregény 98. számában, akkor még ellenségként, akit azért béreltek fel, hogy végezzen Kábellel és az Új Mutánsokkal. A karakter később rendszeresen feltűnt az X-Factor című füzet lapjain, majd idővel akkora népszerűségre tett szert, hogy megjelent az olyan népszerűbb szériákban is, mint a Bosszú Angyalai és a Fenegyerek. Deadpool 1993-ban saját minisorozatot kapott (The Circle Chase), amit 1994-ben egy újabb követett. Az első, havonta jelentkező, önálló sorozatára egészen 1997-ig kellett várni, amit aztán számtalan újabb vendégszereplés és saját széria követett – önálló Deadpool-képregény (Volume 4) legutóbb 2012 novemberében indult, a sorozat jelenleg a 12. részénél tart. A karakter múltja ismeretlen, maga Deadpool sem emlékszik rá mentális állapota miatt. Eredeti személyiségéről annyit lehet tudni, hogy állampolgárságát tekintve kanadai, és a szuperképességét (ami lényegében egy rendkívül erős öngyógyítás) akkor szerezte, mikor csatlakozott a Weapon X programhoz, és végrehajtották rajta egy kísérletet. A beavatkozás nem sült el túl jól, ugyanis Wade a kezelés hatására teljesen megkattant. Ezt követően évekig dolgozott a programban, majd idővel zsoldosnak állt, miután pedig kapcsolatba került az X-Men csapat számos tagjával, szimpla zsoldosból szép lassan sajátos világnézetű antihősse vált.

követve a szálakat, méghozzá néhány X-Men társaságában, és lényegében az egész sztorinak az a mozgatórugója, hogy Deadpool jól seggbe rúgja a főgonoszt, amiért a játék elején elbukta a megbízatásáért járó zsírosabb összeget.

Az alapok és a motivációk tehát végtelenül egyszerűek, de nem is vártunk többet, a Deadpool képregényeket is jegyző, a fejlesztőknek besegítő Daniel Way forgatókönyve pont azt nyújtja számunkra, amit vártunk: inkorrekt és szexista beszólásokat, hajmeresztő és abszurd helyzeteket, továbbá teljesen röhejes pillanatok tucatjait. A baj csak az, hogy ezeket a kiváló momentumokat a High Moon Studios által fejlesztett játékmenet köti össze...

HA AZT HITTÉTEK, HOGY A SZERENCSEKERÉK UNCSI, AKKOR MÉG NEM LÁTTÁTOK A DEADPOOL-FÉLE VERZIÓT

KARD, PISZTOLY, KALAPÁCS

Műfaját tekintve a Deadpool egy harmadik személyű akciójáték, abból is az egyik legegyszerűbb fajta (menni előre és legyakni mindenkit, aki szembejön), de igazából nem is ezzel van a gond (mert ez tökéletesen passzol a történethez), hanem a megvalósítással, ami nagy jóindulattal is csak középszernek nevezhető.

Az alapokkal mondjuk nincs baj, hiszen a harcrendszer kombókból építkezik, és mindössze 2-3 gomb nyomkodásával is egészen látványos és változatos mozdulatokat hozhatunk össze, köszönhetően Deadpool zsoldos mivoltának és az ebből következő, többféle megvásárolható és fejleszthető eszköznek. A repertoár kézifegyverekből (kard, sai, kalapács), lőfegyverekből (pisztoly, shotgun, gépkarabély, energiafegyver) és hasznos kiegészítőkből (fény- és repeszgránát, medvecsapda, akna) áll, így bőven van mivel aprítani az ellenfeleket, és a kézifegyverek használata természetesen minden esetben eltérő animációkat eredményez, így ezen a téren a változatosságra tényleg nem nagyon lehet panasz. A harcrendszer ráadásul nemcsak látványos, de egy kis mélysége is van: a lekaszabolt ellenfelek és a pályákon összegyűjtött Deadpool-emblémák után pontokat kapunk, és ezeket bármikor elkölthetjük egy külön menüben, új eszközöket, hasznos fejlesztéseket vagy extra tulajdonságokat vásárolva. A játék elején csak pisztolyunk és kardunk van, minden mást az összegyűjtött pontokból lehet finanszírozni és tuningolni, és a megszerzett javakat nem árt olyan eszközökre szórni, amiket tényleg használnunk, ugyanis a végigjátszás során nem feltétlenül lesz lehetőségünk az összes fegyver és Deadpool minden egyes bónusztulajdonságának kimaxolására.

Mindez nem is hangzik olyan rosszul, és akkor még nem is említettük, hogy hősünk képes a rövidtávú teleportálásra (tökéletes a különböző felénk közelítő lövedékek és más tárgyak ellen), öngyógyító képességgel bír, illetve megfelelő mennyiségű kombó elsütése feltölti zsoldosunk Momentum mutatóját (ebből összesen négy különböző lehet), ami különösen erős (és kifejezetten látványos) extra támadások elsütését teszi lehetővé.

Ezek után persze mindenkiben felmerülhet a kérdés, hogy ha a játék vicces és még a harcrendszer is korrekt, akkor mégis mi a gond ezzel az adaptációval? Nos, röviden szólva: minden más.

FÉRCMUNKA VAGY FÉLMUNKA?

Habár kétségtelen, hogy a játéknak vannak remek pillanatai, egy-két óra után az embernek olyan érzése támad, hogy

DEADPOOL EGYIK LEGJOBB TULAJDONSÁGA, HOGY MINDENBŐL MINIMUM KETTŐ KELL NEKI

a fejlesztés nagyjából felénél elfogyott valami: vagy a lelkesedés, vagy az ötletek, vagy az idő. Az érezhető, hogy a humorral jócskán megpakolt történet elég figyelmet kapott, a harcrendszert is sikerült rendesen összekalapálni, aztán valami történhetett, mert ezekhez képest minden más már kifejezetten összecsapott lett.

rosszcsontok, ám ezek a harcok mind egy kaptafára készültek és kifejezetten ötlettelenek – vagy simán kaszabolni kell, vagy egyetlen speciális metódust kell addig ismételgetni, amíg ki nem dől az aktuális ellenlábasunk. A nagyjából határányi elfoglaltságot biztosító kampányban mindössze 7-8 ellenféltípussal találkozunk, és a fejlesz-

HA ESETLEG EDDIG NEM SEJTETTÉTEK VOLNA: A MEDVECSAPDA NEMCSAK MEDVÉK ELLEN HATÁSOS!

> A HUMOR FRENETIKUS, DE A JÁTÉKMENET CSAK EGY BUDGET-CÍM SZÍNVONALÁT IDÉZI

A játék nehézsége meglehetősen hullámzó, a pályákon néha játszi könnyedséggel végig lehet rombolni (sőt, az utolsó két fejezetben akár ignorálhatók is az ellenfelek, simán át lehet kutyagolni köztük), aztán jön egy-egy olyan szakasz, amit csak sokadik próbálkozásra tudsz teljesíteni, majd ismét megy minden, mint a karikacsapás. Néhány fejezet végén akadnak főellenfelek is, méghozzá a Marvel-univerzumból ismerős

tők egy ponton túl már csak úgy tudták növelni a kihívást, hogy pofátlanul nagy mennyiségben küldik a klónozott gazfickókat hősünkre. A legfájdalmasabb mégis a játék fináléja, ahol a High Moon Studios ellövi az idei év egyik legnagyobb videojátékos pofátlanságát: először a korábban már letudott gonoszokat kell ismét lecsapni (csak ezúttal egyszerre), majd megkapjuk Mister Sinistert, akit egymás után minimum tízszer kell legyűrni, a végén már úgy, hogy egyszerre öt ugyanolyan figura támad minket egy nem túl tágas arénában. Ha valaminek, hát ennek ott a helye a leggázosabb boss-harcok listáján...

A KÖZÉPSZER DIADALA

És nemcsak a jelentősebbnek szánt küzdelmek összecsapottak, de a ránk váró pályák is – amiből Deadpool lakását leszámítva összesen hét darab van. A cselekmény nagy része hiába játszódik az egykoron virágzó, majd a mutánsvadász őrrobotok által földig rombolt Genoshában, a fejlesztők nem tudtak mit kezdeni a teljesen lepusztult, de még mindig futurisztikus metropolisszal. Csőszerű, színtelen és szagtalan pályákon vonulunk előre, sokszor a föld alatt, és az

MOST MIT NÉZTEK? ROZSOMÁK ÍGY BARÁTKOZIK. NYAKSZORONGATÓSAN.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,66 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 7 GB HDD

Az adaptáció szellemiségében hű Deadpool karakteréhez, és a harcrendszer is jól össze van rakva, viszont a játék összes többi eleme teljesen középszerűre sikeredett.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A humor frenetikus, Nolan North szinkronja kiváló, a harcrendszer rendben van, és akad egy-két érdekes ötlet.

KONTRA

Az ellenfelek és a pályák teljesen egysíkúak, a látvány idejétmúlt, a boss-harcok pedig egyenesen nevetségesek.

60%

egysíkúságot csak néha szakítja meg egy-egy valamelyest eredeti ötlet (az elpusztított robotok kezeivel és talpaival kapcsolatos feladatok azért elég mókásak lettek), vagy olyan poénos fordulat, mint amikor a TPS játékmenet átvált felülnézetes vagy platformer akcióba. Ismétlődő ellenfelek és unalmas boss-harcok helyett ez utóbbiakból kellett volna sokkal több, és akkor biztos, hogy nem savanyodik meg a szánk íze az utolsó pálya végére.

A játék mentségére szóljon, hogy a PC-s portolást végző Mercenary Technology egész tűrhető munkát végzett (egy kontroller azért ajánlott), bugokkal egyáltalán nem találkoztunk, bár arra jobb, ha felkészültök, hogy a grafikai beállításoknál csak felbontás, minőség (Low, Medium, High, Extra) és Vsync kapcsolókkal találkozhattok. Persze állítgatni nem is nagyon lenne mit, hiszen a High Moon Studios megelégedett a 2-3 évvel ezelőtti konzolos minőség reprodukálásával, így a főbb karakterek még csak-csak kinéznek valahogy, minden más viszont elnagyolt, pixeles, és úgy általában a látvány egészéről süt, hogy a külalakért felelős szakemberek nem nagyon erőltették meg magukat.

MAJD HA OLCSÓBB LESZ

Mindent egybevéve a Deadpool egy ambiciózusabb budget-játék színvonalát hozza, kiegészítve egy különleges karakterrel és jókora adag humorral. Ha valamiért, hát a főhősért, a beszólásokért, az elmebeteg videókért és párbeszédekért érdemes végigjátszani a programot, mert ezek a részek tényleg élvezetesre sikeredtek. Ha megfelelően lövitek be az igényeiteket, akkor a szombat délutáni lazuláshoz tökéletesen megfelel a Deadpool – illetve majd csak akkor, ha már mérséklődött az ára, mert ez a játék ebben a formában 50 eurót nem nagyon ér meg.

KIK EZEK AZ ALAKOK?

Deadpool első önálló videojátékában jó pár Marvel-karakter tiszteletét teszi, főleg az X-Men vonalról, azonban a program nem fordít túl sok figyelmet a bemutatásukra. Összeállításunkban ezen igyekszünk egy kicsit segíteni, és szépen sorra vesszük azokat a szereplőket, akik valamilyen formában felbukkannak a teljesen kattant zsoldos meglehetősen abszurd történetében.

CABLE

ELSŐ MEGJELENÉS: UNCANNY X-MEN #201 (1986)
CIVIL NEVE: NATHAN SUMMERS
MAGYAR NEVE: KÁBEL

Kábel, azaz Nathan Summer Küklopsz (Scott Summers) és Madelyne Pryor (Jean Grey klónja) közös gyermeke, aki Mr. Sinister mesterkedéseinek köszönhetően fogant meg. Nathan gyermekkora meglehetősen viszontagságos volt, apja elhagyta, anyját megölték, ő pedig megfertőződött egy techno-organikus vírussal, ami csak a jövőben kezelhető, így Kábel végül egy 2000 évvel későbbi alternatív univerzumban lett felnevelve. Felnőttként Kábel rendszeresen visszatér a jelenbe, és részese az X-Men és Deadpool kalandjainak.

DOMINO

ELSŐ MEGJELENÉS: X-FORCE #11 (1992)
CIVIL NEVE: NEENA THURMAN
MAGYAR NEVE: DOMINÓ

Dominó egyszerre zsoldos és az X-Men és az X-Force szuperhőscsapatok tagja. Múltja meglehetősen sötét, ugyanis gyermekként részese volt egy titkos kormányprogramnak, melynek az volt a célja, hogy megalkossák a „tökéletes fegyvert". Dominó volt a kísérlet egyetlen túlélője, és a szökése után zsoldos vált belőle. Képességeit tekintve kiváló mesterlövész, és mutáns képességeivel képes a maga javára torzítani a valóságot. Nem mellesleg a balra látható Kábel társa.

PSYLOCKE

ELSŐ MEGJELENÉS: CAPTAIN BRITAIN #8 (1976)
CIVIL NEVE: ELISABETH „BETSY" BRADDOCK
MAGYAR NEVE: PSZICHÉ

Az angol szuperhős, Britannia Kapitány testvére, sőt, egy ideig ő maga töltötte be ezt a szerepet. Pszichikai képességei már fiatalon kifejlődtek, és sokáig az angol S.T.R.I.K.E. nevű szervezet ügynöke volt. Britannia Kapitányként egy alkalommal súlyos sérüléseket szerzett, amiket Svájcban igyekezett kiheverni, ám a Mojo nevű lény elrabolta a Limbo néven ismert létsíkra. Innen az Új Mutánsok szabadították ki, Pszihé pedig idővel csatlakozott az X-Men csapathoz. Képességeit tekintve telepata, aki képes mentálisan kommunikálni másokkal, illetve az illúziókban és a mentális csapásokban is jártas.

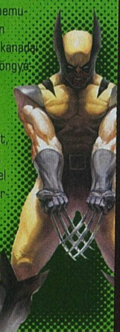
MR. SINISTER

ELSŐ MEGJELENÉS: UNCANNY X-MEN #221 (1987)
CIVIL NEVE: NATHANIEL ESSEX
MAGYAR NEVE: MR. SINISTER

Mr. Sinister az X-Men történetek egyik legrejtélyesebb karaktere, aki már gyermekkora óta manipulálta a fiatal Scott Summerst. Mr. Sinisternek köszönhető, hogy Scott és Jean Grey klónja (akit ő maga készített), Madelyne Prior összeházasodtak és gyerekük született, aki később Kábelként vált ismertté. Szintén Mr. Sinister a felelős a föld alatt élő mutáns csoport, a Morlockok kiirtásáért. Az elmúlt évtizedekben számtalanszor összetűzésbe került az X-Mennel, és a csapat egyik legrettegettebb ellenfelévé vált.

WOLVERINE

ELSŐ MEGJELENÉS: THE INCREDIBLE HULK #180 (1974)
CIVIL NEVE: JAMES HOWLETT (LOGAN)
MAGYAR NEVE: ROZSOMÁK (NEM, NEM FARKAS)



Rozsomákot valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, de azt talán kevesen tudják, hogy 1880-ban született a kanadai Albertában. Mutáns képessége az öngyógyítás, a kézfejéből kiugró karmok, és hihetetlenül éles érzékszervei vannak. A II. világháborúban Amerika Kapitány mellett is szolgált, később a kanadai Team X tagja lett, míg a Weapon X program emberei el nem rabolták. A szervezet egy kísérlet során adamantiummal vonta be Logan csontjait, a férfi pedig a sokktól elveszítette minden emlékét. Évekkel később csatlakozott az X-Menhez, Xavier professzor hívására.

ROUGE

ELSŐ MEGJELENÉS: AVENGERS ANNUAL #10 (1981)
CIVIL NEVE: ANNA MARIE
MAGYAR NEVE: VADÓC

Vadóc különleges mutáns képességeire (a bőre érintésével képes elszívni mások tudatát) akkor derült fény, mikor tinédzserként megcsókolt egy srácot. Az esemény sokként érte a lányt, így Rejtély (Mystique) könnyen be tudta hálózni és elcsábítani a Gonosz Mutánsok Testvériségébe. Ezen csapat tagjaként Vadóc harcba keveredett Ms. Marvellel és magába szívta a szuperhősnő képességeit, emlékeit. Ez az esemény aztán bűntudatot keltett benne, és az X-Men segítségét kérte a képességei kontrollálásához. Azóta is a csapat megbecsült tagja.

VERTIGO

ELSŐ MEGJELENÉS: MARVEL FANFARE #1 (1982)
CIVIL NEVE: NEM ISMERT
MAGYAR NEVE: VERTIGÓ

Mr. Sinister mutáns csapata, a Martalócok egyik tagja. Eredetileg a Savage Land lakója, aki genetikai tervezéssel szerezte a szuperképességét. Különleges tulajdonsága, hogy képes bárki koordinációját teljesen összezavarni, továbbá émelygést és eszméletvesztést okozni.

ARCLIGHT

ELSŐ MEGJELENÉS: UNCANNY X-MEN #210 (1986)
CIVIL NEVE: PHILIPPA SONTAG
MAGYAR NEVE: ÍVFÉNY

Egykori amerikai katona, aki még Vietnamot is megjárta, híres a kegyetlenségéről. Szintén a Martalócok tagja, aki nemcsak emberfeletti erővel és állóképességgel rendelkezik, de képes olyan szeizmikus hullámokat gerjeszteni, amivel komoly fizikai sérüléseket tud okozni ellenfeleinek.

BLOCKBUSTER

ELSŐ MEGJELENÉS: X-FACTOR #10 (1986)
CIVIL NEVE: MICHAEL BAER
MAGYAR NEVE: ROMBOLÓ

Szintén a Martalócok tagja, szupererővel és hihetetlen állóképességgel. Romboló az elmúlt évek során háromszor elhalálozott (egyszer Thor keze által), de Mr. Sinister klónozás segítségével kétszer is visszahozta az életbe. Legutóbb az Astonishing X-Men 50. számában érte utol a végzet.

ÚJ MOTOR, RÉGI ALKATRÉSZEK

Trackmania² STADIUM

[ÍRTA JOHNBART] **Nem sieti el a Nadeo a Trackmania megreformálását, ezúttal ugyanis a Nationsből érkező stadioni környezetben égethetjük a gumit. Javított grafika, közösségi háló, zavaróan ismerős körülmények – vajon megéri mindezért lejattolni az útdíjat?**

Izzadt tenyérrel szálltam ki verdámból, mielőtt nekiálltam megírni ezt a tesztet, rögtön két okból kifolyólag: egyrészt mert rég szórakoztam olyan jól arcade autóversenyzős játékkal, mint az epizodikus megjelenésű Trackmania2 legújabb részével, másrészt pedig mert még ennek ellenére sem volt fogalmam róla, milyen százalékérték kerül a cikk végére, mire lekörmölöm a szöveget. Ennek oka a versenynaptár tartalma: bár a Stadium futamai mind offline-, mind online módban rendkívül szórakoztatóak, a végeredményt látva mégsem értem, miért tartott másfél évig összerakni a játékot, a Stadium helyszíne ugyanis a Trackmania Nationsből, míg játékmenete egy az egyben a Canyonból érkezik...

SZÁGULDÓ CIRKUSZ

A válasz bizonyára a lassan, de biztosan növekvő Mania-birodalomban rejlik, a Nadeo ugyanis a trükkös lóerők mellett immár fegyverekkel (ShootMania) és egy készülő szerepjátékkal (QuestMania) is igyekszik kiszelni az őt megillető szeletet a jövedelmező eSport-sütiből. Bár a stratégia érthető, számunkra mégis kellemetlen, elvégre ha több lovat akarnak ugyanazon farral megülni, egyik jószág sem fog az elvárt tempóval nyargalni, ami jelen esetben a Trackmania2 epizódokon csapódik le. A trükkösen stilizált cím ugyanis csalóka, a kaszkadőrpályás száguldozást sem a sivatag porát felemás eredménnyel felkavaró Canyon, sem az idei, Stadium utótaggal érkező etap nem tudta négyzetre emelni – ellenben sikerült mindkettőnek harmadannyi tartalommal érkeznie, mint a klasszikus nyitóepizódnak.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Nadeo

MŰFAJ
Arcade autós – ügyességi

MULTI
van

INFO

A három részre darabolt Trackmania2 eddigi epizódjainak nem erőssége az eredetiség: a Canyon a klasszikus előd sivatagát, míg a Stadium a Nations zárt pályás cirkuszát dolgozza fel. Remélem, hogy a (cikk olvasásakor elvileg már elérhető) Valley alcímű rész több lesz merő rókabőrnél...

Ennek megfelelően a Canyon után a Stadium is egyetlen helyszínen, egyetlen autóval kínálja a sorozat jól ismert játékmenetét, azaz a villámgyors, arcade, ügyességi elemekben sem szűkölködő, erősen online-orientált autóversenyzést. Nincsenek sallangok és felesleges körök (úgymint történet, bonyolult irányítás vagy épp fizikai modell), a Nadeo játéka ezúttal is a villámgyorsan elsajátítható, de csak sok gyakorlással kiismerhető offline és online futamokra fókuszál.

SZELLEMES VERSENY

Előbbi – a szokott módon – ezúttal is a multis meccsekre felkészítő oktatómódnak fogható fel: a szólómódban 65, egyre nehezedő pályán kell minél jobb időt elérnünk, amit a játék érmekkel, illetve az azok után járó pontokkal jutalmaz (ezek funkciójáról később). A hangsúly viszont ekkor sem a magányos vetélkedésen van, köszönhetően az egész játékot behálózó ManiaPlanet közösségi rendszernek (ezt tessék szó szerint érteni, mert netkapcsolat nélkül még a szólómód sem játszható), ami automatikusan menti és a dicsőséglistára tölti minden futamunkat, melyekhez utána bárki hozzáférhet – így az egyjátékos kupa során a bronz-, ezüst- és aranyérmes időket jelképező ghost carok helyett a toplistán kiválasztott játékosok „szellemeivel" (azaz legjobb idejével) is megmérkőzhetünk.

Egyszerű, a Canyonból már jól ismert, de mégis zseniális dolog ez, elvégre az egyes pályák trükkjeit és az értékes századmásodperceket jelentő fogásokat a legegyszerűbben mások ghostjaival versenyezve, illetve a korábbi futamainkon rögzített szellemautónkat kielemezve leshetjük el. Jópofa emellett, hogy a toplista földrajzi alapon is szerveződik, szóval a világ, Európa és Magyarország legjobbjai mellett akár megyei bontásban is kereshetünk „ellenfeleket" magunknak (ezt kihasználva alföldi legényként rögvest neki is álltam a hajdú-bihari játékosok idejét megdönteni, borzalmas eredménnyel).

TÖMEGVERSENY

A letölthető ghost carok mellett persze a valós időben futó multiplayer futamok sem

Felraktunk egy hatalmas légyfogót az ugrató mellé, és el is kaptunk pár versenyzőt vele

Tépnek ezek a németek, nagyon remélem, hogy nem egy újabb blitzkrieget gyakorolnak éppen...

GARÁZSBŐVÍTÉS EGYSZERŰEN

Bár a Trackmania 2: Stadium a Canyon alcímű elődjéhez hasonlóan szintén nem bővelkedik vezethető autócsodákban (az alapjáték konkrétan egyetlen modellel és országspecifikus festésekkel érkezik), a törzsközönséget ez nem igazán zavarta, az internet ugyanis már most tobzódik a minőségi, addonok formájában letölthető járgányokban. A következőkben röviden bemutatjuk, hogyan bővíthetitek ki pár kattintással az alapból szegényes gépparkot.

1. Nyisd meg a böngésződben a **www.maniapark.com/index.php** weboldalt. A portál a Nadeo-játékokhoz készült modok egyik legnagyobb gyűjtőhelye.
2. Vidd az egeret a felső menüsornál a TrackMania ikonjára, majd a megjelenő listából válaszd ki a Cars menüpontot!
3. Megjelenik a játékhoz elérhető egyedi kocsik listája. Noha a járgányok zöme eredetileg a Trackmania 2: Canyonhoz készült, ne aggódj, az előző etaphoz készült autócsodákat a Stadium is támogatja!
4. Töltsd le a modell ZIP fájlját a Download, a Locator fájlját pedig a Locator linkre kattintva! Utóbbi elsősorban a létező modellekhez készült skinek beszerzése során lehet hasznos: ha ugyanis olyan szerveren játszol, ahol az általad használt skin nincs telepítve, a locator fájl segítségével a szerver nem a te PC-dről, hanem a fájlban megadott URL-ről kapja le az általad használt skint.
5. Másold be a letöltött ZIP és locator fájlt a **\Dokumentumok\ManiaPlanet\Skins\Models\StadiumCar** mappába! NE csomagold ki a ZIP fájlt!
6. Indítsd el a játékot, majd a **Profil –> Modellek** menüben válaszd ki a frissen telepített modot!
7. Fizesd ki a kioldáshoz szükséges pontokat! A „vételár" autónként változó, de általában 2-3 pontnál nem több – a „valutát" többek között jó köridők és a szólómód érmei után kapod.

hiányoznak a játékból, eme téren pedig szintén kellemesen (és az elődök tükrében elvárt módon) alakul a kínálat: osztott képernyőn, egy gépen egymást váltva (azaz hot-seat módban), LAN-on, illetve az interneten zajlanak a futamok, utóbbi esetben (a járgányok közötti ütközésvizsgálat hiánya miatt) akár egyszerre több száz fős futamokban is versenyezhetünk. A módozabeállítástól függően az nyer, aki először teljesíti az összes kört, vagy adott idő alatt a legtöbb ellenőrzőkapun halad át), valamint a Cup, amivel bajnokságot szervezhetünk a kiválasztott pályákból. A fentiek mellett ismét befut a Sunrise-ból visszatérő, nyakatekert mutatványokra fókuszáló Stunts is (aminek a népszerűségéről mindent elárul, hogy egy szervert sem

Habár a Stadium szórakoztató, felmerül a kérdés, hogy az ember miért választaná ezt az ingyenes Nations helyett...?

tok számát szintén nem érheti panasz, bár újdonságot sem tartogat a versenynaptár, mivel a játékmódok mindegyike a Canyonból érkezik (szóval a Platform vagy Crazy mód kedvelői ezúttal is hoppon maradtak): a szólómódból ismert Time Attack mellett így ezúttal is a kínálat része a Rounds (a játékosok minden körben pontokhoz jutnak a finisbe érkezés sorrendjében, a nyertes a ponthatárt először elérő játékos lesz), a Team (ugyanaz mint a Rounds, csak itt a játékosok két csapatba szerveződnek és a pontjaik összeadódnak), a Laps (körverseny,

Van valami groteszk báj abban, amikor az akadálypályán ezzel a szürke döggel suhanunk át

találtam a teszt alatt, ahol ezt játszanák), aggódni viszont akkor sem kell, ha a fenti kínálat nem elégítené ki az igényeket, némi szkriptelési rutin mellett ugyanis új szabályrendszert is összerakhatunk pályáinkhoz.

ÉPÍTS, FESS, TÖLTS!

A szkriptelés természetesen nem az egyetlen módja a felhasználói tartalmak közzétételének, az előző részekhez hasonlóan ugyanis ezúttal is megkapjuk a beépített pályaszerkesztőt, de egyéni festésekkel, illetve új autómodellekkel is bővíthetjük az alapból mindössze egyetlen járgánnyal érkező játékbeli garázst. Maga az editor a Canyon óta nem sokat változott (bár kaptunk kb. húsz új pályaelemet, és immár lehetőségünk van 3D-s objektumokat is importálni a szerkesztőbe) szóval a veteránok szerverei már most tobzódnak az izzasztóan nyakatekert arénákban. Az addonok formájában telepíthető, majd a megszerzett pontokkal kioldható skinekkel és autókkal ugyanakkor szintén nincs gond, a Stadium ugyanis visszafelé kompatibilis a Canyonnal, így az ahhoz készített kocsik pár klikkeléssel az új részhez is telepíthetők (erről több infót a szövegdobozban olvashattok).

ELTÚLZOTT NEVEZÉSI DÍJ

A Stadium tehát alapjáraton egy egyszerű, de baromi szórakoztató autós játék, a versenyszellemet felkorbácsoló online ranglistával, egy rakás ötletes többjátékos móddal, valamint egy rugalmas, maximálisan modbarát pályaszerkesztővel és garázzsal – mindezt pedig végre egy lényegesen kezelhetőbb ManiaPlanet kliens fogja össze. Felvetődhet persze a kérdés, hogy akkor mégis miért áll az értékelés végén az alacsonynak tűnő természetes szám? Nos, a válasz a tartalom és az árcédula egészségtelen kapcsolatában keresendő, ugyanis szórakoztató versenyek ide, modtámogatás oda, a Stadium egyrészt gyalázatosan kevés gyári tartalommal érkezik, másrészt viszont amit kapunk, szintén eléggé lehúzásszagú. A Steamen jelenleg 10 euróba fájó játék ugyanis minden ízében az ingyenes Trackmania Nationsre hajaz, a finomhangolt grafikus motor, a 3D-s objektumok importálásának lehetősége, pár új csapatkezelési eszköz, valamint a gyárilag támogatott videostreamelés pedig nem hiszem, hogy elég újítás ahhoz, hogy cirka 3000 forintot perkáljunk le valamiért, amit 2006 óta ingyen is beszerezhetünk. Nem jobb viszont a helyzet akkor sem, ha a Canyont és a Stadiumot együttesen vizsgáljuk, a 30 euróba kerülő két Trackmania2 etap ugyanis a továbbfejlesztett technikai háttér ellenére is csupán töredékét nyújtja az azonos árcímkével érkező, a Nationst is magába foglaló masszív Trackmania United tartalmának. Az útdíj tehát drága: ha a Valley alcímmel érkező epizód nem szedi ráncba a sorozatot, érdemes lesz inkább a régi ligában versenyezni.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

1.5 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia ION vagy AMD HD6310 VGA, 1 GB HDD

Az új Trackmania nagyon szórakoztató lett, de semmi olyat nem nyújt az ingyenes Nations után, amiért a sorozat fogyasztóinak megérné beszerezni.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A szellemautók hajkurászásán alapuló time trialt egyszerűen nem lehet megunni, a ManiaPlanet felület végre áttekinthető, és a látványon is sikerült csiszolni a Canyon óta.

KONTRA

A klasszikus Platform mód még mindig hiányzik, a helyszín és a tartalom pedig zavaróan az ingyenes Nationsre hajaz.

75%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/trackmania

UTOLSÓ VÉRIG!

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

[ÍRTA CHOCHO] **Két évet vártunk a Mortal Kombat-sorozat legújabb részére, és ki tudja hányat a széria PC-s visszatérésére. Az eltelt idő viszont nem veszett kárba, köszönhetően a kiváló portolásnak és korunk talán legtartalmasabb bunyós játékának. Csak egy dologra kell figyelned: hogy legyen kontrollered.**

Akár kezdhetném azzal is, hogy sajnálatos módon PC-n nincs túl sok verekedős játék, és hogy pont a Mortal Kombat-sorozat maradt ki az utóbbi évtized repertoárjából, de nem teszem, mert végre megérkezett a konzolokon már 2011-ben debütált Mortal Kombat-reboot számítógépes átirata. És nem akármilyen portról van szó, hiszen a Komplete Edition az alapjáték mellett magában foglalja az eddigi DLC-karaktereket és javításokat is, így PC-n ezúttal is egy teljes csomagot kapunk, csak a PlayStation-exkluzív Kratos marad ki a felhozatalból. És ez csak a hab a tortán, hiszen már maga az alapjáték is kiváló, többek között azért is, mert a sorozatot feltámasztó NetherRealm Studios volt olyan jó fej, hogy tiszteletben tartotta a széria hagyományait. Lenge öltözetű, halhatatlan amazonok, velejéig gonosz túlvilági uralkodók, rengeteg vér és persze kitépett gerincoszlopok – Fight!

ÚJ CSAPÁS

A Mortal Kombatról látatlanban annyit illik tudni, hogy a sorozat egykoron nagynevű bunyós franchise volt, amit rossz üzleti döntések egész sora sodort a szakadék szélére. Az utóbbi pár év pocsék MK-játékai láttán a jogörökös Warner Bros. Interactive úgy döntött, hogy egy közvetlen folytatás helyett újrakezdi a szériát, a Mortal Kombat cím tehát szándékosan nem egészült ki számmal vagy alcímmel. A játék egy totális reboot, mely történetében az első három Mortal Kombat eseményeit meséli el, itt-ott módosítva a szálakon. Hogy micsoda? Sztori az új MK-ban? Bizony, a NetherRealm nemcsak egy teljesen átlagos verekedős játékot hegesztett nekünk, hanem készítettek mellé egy kifejezetten jól sikerült kampányt is, ami 16 fejezetre bontva regéli el, miként védték meg világunkat a kiválasztott harcosok Shao Kahn rémuralmától.

Természetesen nem szabad zseniális forgatókönyvet várni, de aki ismeri és szereti a Mortal-univerzumot, annyira pöpec összeállítást kap, hogy imába kulcsolt kezekkel, térdre rogyva zokog majd, miközben feszül rajta a netherrealmes póló és a Sub Zero-maszk. Az alapfelállás annyi, hogy a már említett császár szemet vet Earthrealmre, mely a mi világunkat jelenti. Persze az emberi koponyából eszkábált maszkot viselő, halhatatlan félisten sem szerezheti meg akármit a szabályok betartása nélkül. Ezért hívták életre a régi istenek a Mortal Kombatet, egy létsíkok közti tornát, melynek keretében a Föld hősei megvédhetik otthonukat Shao Kahn vérszomjas hordáitól, csupán győzniük kell a viadalon, amit a császár egyik hű bábja, Shang Tsung mester vezényel le. A sztori rögvest maga alá gyűri az embert, hisz tobzódik az imádni valóan klisés karakterekben és a direkt túldramatizált dialógusokban. A recept működik, és hamar azon kapja magát az őszülő Mortal-

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios / High Voltage Software

MŰFAJ
verekedős játék

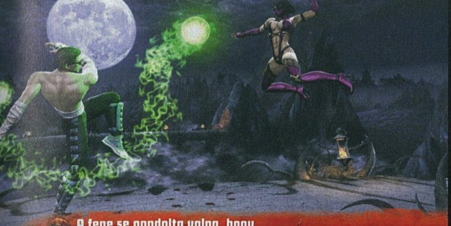
MULTI
online + 4 fős helyi

INFO

A Mortal Kombat: Komplete Edition PC-s portja 2013. július 3-án jelent meg a Steam áruházában, a dobozos változat valamikor augusztusban várható, nagyjából 6.990 Ft-ért.

Freddy Kruger nemcsak az alváshiányos tinédzsereknek tud igen kellemetlen perceket okozni, de Cyraxnek is

» UGYAN PC-N KÉT ÉVET KELLETT VÁRNI RÁ, DE MEGÉRTE TÜRELMESNEK LENNI, UGYANIS A MORTAL KOMBAT: KOMPLETE EDITION NEMCSAK JÓL NÉZ KI, DE TARTALMAZZA A KONZOLOS VERZIÓ SZINTE ÖSSZES EXTRA TARTALMÁT IS »



A fene se gondolta volna, hogy Netherrealmben is divat a szilikonmell

fanatikus, hogy halál komolyan aggódik a nagyszájú Johnny, vagy a csúnyán tragikus múltú Scorpion sorsáért.

CSAK AZ ARCOMAT NE!

A Mortal Kombat, bár elméletileg mindent újrakezd, nem találja fel a spanyolviaszt. Pont ellenkezőleg, visszanyúl a sorozat gyökereihez, végtére is erre vágyott a legtöbb rajongó. Noha a grafika 3D-s, a Mortal Kombat még mindig 2D-ben „működik", tehát a pályák nem interaktívak, és a szereplők sem tudnak minden irányba mozogni. Talán lesz, akit ez meglep, de az MK-élmény mindig síkban volt az igazi, és a sorozatra jellemző, arcade-es dinamizmust ezúttal tökéletesen sikerült átültetni egy új hardvergenerációra. A sztorimód vitathatatlanul a Mortal Kombat legkidolgozottabb része, és simán leközöri az eddig mozikba került filmadaptációkat. Mindössze egy bibi van vele: piszkosul nehéz, és mivel Shang Tsung nem a Fair Play-díj gyűjteményéről híres, a program a csalástól sem riad vissza.

Már rögtön a játék elején fel fog tűnni, hogy nem lehet nehézségi szintet választani, a fejlesztők azt akarták, hogy mindenki ugyanannyi vért izzadjon ki a végigjátszás alatt. A dolgok aztán a hatodik fejezettől kezdve durvulnak be, mikor megszaporodnak a kettő az egy ellen felállású bunyók. Mivel minden egyes fejezet egy adott karakterre összpontosít, hőseinknek egyedül kell szembenézniük a párosával felvonuló rosszfiúkkal és rosszlányokkal, akiknek láthatóan nem okoz gondot az sem, hogy egy speciális támadás kellős közepén váltsák egymást, vagy épp egyszerre legyenek a képernyőn pár másodpercre – ha valaki már találkozott a konkurens Tekken-sorozat Tag játékmódjának kényes szabályaival, könnyűszerrel kitalálhatja, hogy ez miért kellemetlen. Míg élek, kísérteni fog Liu Kang harca Quan Chi és Scorpion ellen, az utolsó, játékot záró csetepaté pedig szó szerint nevetségesen sokáig tart – és nem, ez nem egyéni bénaság kérdése. Viszont piros pont illeti a NetherRealmet azért, hogy feloldandó karakterek helyett rögtön mindenkit a játékos kezébe adnak, és azonnal elérhető az összes játékmód és aréna is, azaz ha nagyon az agyunkra megy egy-egy ellenfél, akkor sem maradunk le semmiről.

„GET OVER HERE!"

A fenti idézetnél szebb emlékek aligha társíthatók a Mortal Kombathez: a brutális, gyors, de mégis taktikus játékmenet a sorozat gerince, és szerencsére ezt a

DLC-BŐL A DOBOZBA

A Komplete Edition magába foglalja a konzolos verzió négy, DLC-ben kiadott karakterét. Lássuk, hogy kiket lát vendégül a Mortal Kombat univerzum!

RAIN

Rain, a lila nindzsa egy félisten, aki tízezer éve rója Outworld földjét. Mivel nem halandó, képességei messze meghaladják a legtöbb harcosét, az elektromosságnak és a víznek például gond nélkül parancsol. Képes rá, hogy vízburokba zárja ellenfeleit, majd villámokkal szórja meg őket, extrém szintű sebzést okozva így. Fatalityjei is a vízhez köthetők, az egyikben például egy hatalmas vízgolyót gyömöszöl le ellenfele torkán, hogy aztán a szerencsétlent apró cafatokra szaggassa a belső nyomás. Jól játszható, gyors karakter, ellenben könnyen sebesül, ha közelharcra kerül a sor, szóval csak óvatosan az öklös duhajkodással!

FREDDY KRUGER

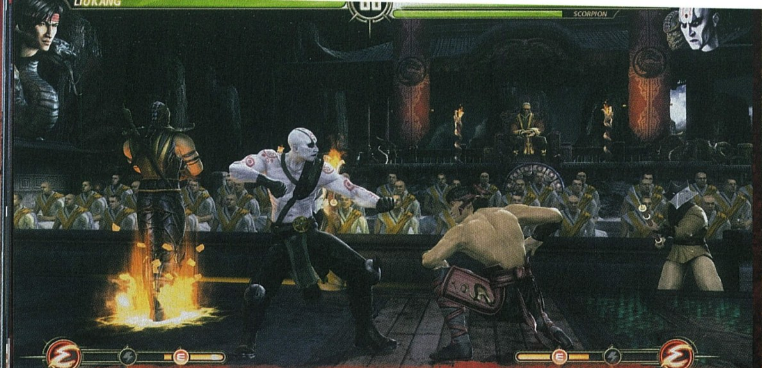
A Warner az új Rémálom az Elm utcában című filmet Freddy mortálos szereplésével ünnepelte, ám a rémálmok urának nevezése a túlvilági tornán vegyes eredményt hozott. Először is Freddy modellje nem Robert Englundon, a karakter eredeti megformálóján, hanem Jackie Earle Haley 2010-es inkarnációján alapul. Másodszor maga Freddy nem egy nagy eresztés, bár való igaz, hogy a megragadásos támadásakor szája elé tartott mutatóujja láttán sok rajongó ereiben megfagy a vér. Krugerről egyébként annyit kell tudni, hogy egy gyerekgyilkos pszichopata, aki halála óta az álmok világából terrorizálja az élőket.

SKARLET

Kitana és Mileena után egy újabb szexi lánykát köszönthetünk a Mortal Kombat viadalában. Skarlet, bár először szerepel játszható szereplőként a Mortal Kombatben, valójában sokkal régebbi gyökerekkel rendelkezik: eredetileg a Mortal Kombat II egyik titkos karaktereként hivatkoztak rá a városi legendák, de akkor a fejlesztők annyiban hagyták a dolgot, hogy Skarlet (aki vöröses ruhája után kapta nevét) nem más, mint Kitana egy hibásan megjelenő változata. Mindenesetre, akárcsak Ermac, Skarlet is valósággá vált, és az MK-széria egyik legtündöklőbb üdvöskéje vált belőle. A hölgyet egyébként maga Shao Kahn teremtette.

KENSHI

Kenshi elsőre kilóg a Mortal Kombat-univerzumból, hisz nemcsak hogy hétköznapi ember, de még vak is: Shang Tsung csalta tőrbe, mert túlságosan ügyes harcosnak találta, és félt, hogy ha csatlakozik a Mortal Kombathez, Earthrealm sikeresen megvédi magát. Nos, mint kiderült, a mágus félelme jogos volt, hisz Kenshi tényleg megállíthatatlan, elég, ha kezébe kapja mágikus katanáját és figyeli a széljárást. A Komplete Editionben egyébként nem zavar sok vizet, se nem erős, se nem gyenge karakter. Röntgentámadása mondjuk látványos: szamurájkardját átdöfi ellenfele gyomrán, majd szétzúzza a koponyáját.



A Mortal Kombat kampánymódja kifejezetten nehézre sikeredett, a kezdőket már az első küzdelem is kegyetlenül meg tudja izzasztani, hiszen rögtön két ellenfelet is le kell nyomni

NetherRealm sem felejtette el. A Komplete Edition harcrendszere a régi részeket idézi, azaz most is inkább a védekezés és az ügyes manőverezés a fontos, mintsem a látványos kombók, amelyek természetesen most is elérhetők, de kivitelezésük elképesztő precizitást igényel. A Mortal Kombat nem az a játék, amiben elég össze-vissza nyomkodni a gombokat és várni a győzelmet, az esetenként megállíthatatlan mozdulatsorok felépítése több hetes gyakorlást követel. Ebben persze segítségünkre lehet a beépített oktatómód, mely külön kitér a kegyetlen és véres Fatality kivégzésekre is, ám meccs közben még rengeteg gyakorlást követően sem lesz könnyű Perfectre verni valakit.

leglátványosabb eleme: ellenfelünk egy rövid időre megbénul, mi pedig végignézhetjük, hogy az ütések milyen borzasztó sérüléseket okoznak neki. A kamera ráközelít a célzott testrészekre, és belülről, a csontok és a szervek szintjén ábrázolja a kegyetlen erőszakot. Érdekes megoldás, hogy az X-ray sáv feltöltése nem a bevitt, hanem a bekapott pofonok függvénye, de ez a megoldás nyilván a játékegyensúly megtartása végett lett így kialakítva. Ráadásul az X-ray nemcsak látványos, de extra stratégiai dimenzióval bővíti a játékmechanizmust, és az ügyes használata akár meg is fordíthatja a meccsek kimenetelét.

> „A MORTAL KOMBAT REBOOT KIVÁLÓRA SIKEREDETT, HISZEN A DIREKT EZEN PROJEKT KEDVÉÉRT TOBORZOTT FEJLESZTŐCSAPAT AZ ELSŐ HÁROM RÉSZT TEKINTETTE KÖVETENDŐ PÉLDÁNAK”

A mozdulatok az összes karakternél ugyanazok, csak a speciális támadások esetén vannak különbségek. Minden egyes bekapott ütésnél növekszik a karakter X-ray sávja, mely három állomást, azaz háromféle különleges támadást tesz lehetővé. Az első egy gyors, de viszonylag alacsony sebzésű ütés, a második egy erősebb, de lassabb csapás, a harmadik pedig az úgynevezett röntgentámadás, mely a játék egyik

Természetesen minden karakternél eltérő röntgentámadásokat csodálhatunk meg, melyek azonban sajnos mindig ugyanazok, pedig jó lenne, ha legalább két-három különböző animáció közül válogatna a program. Így ugyanis hamar elmúlik az újdonság varázsa, és pár meccs után már csak legyintünk a szilánkosra tört gerincoszlopok és felszakadt lépek látványára. S ha már fájdalmak: a Mortal Kombat iszonyú brutális, groteszk kivégzésekkel van tele. A Fatality néven

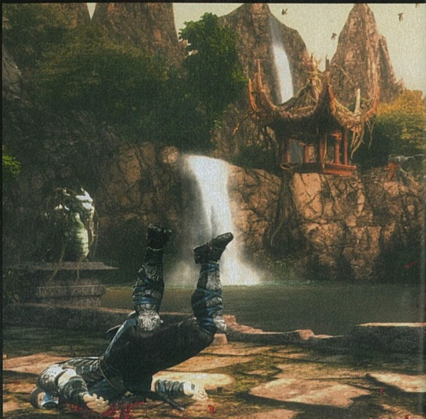
emlegetett animációk a meccsek végén adhatók elő, mikor az ellenfélbe már csak hálni jár a lélek. Az eredmény pedig... nos, maradjunk annyiban, hogy Johnny Cage fejletépős attrakciója még egy finom darab, főleg ahhoz képest, hogy Sheeva elevenen megnyúzza áldozatát, Mileena pedig meg is csócsálja kicsit a megcsonkított hullát. Persze nemcsak ezeknél az akcióknál, de a legenyhébb suhintásnál is fröcsög a vér, a karakterek pedig egyre rosszabbul néznek ki. Visszatértek továbbá a cuki Babylity befejezések is, amikor az ellenfélből kisbaba lesz (nem viccelek, tényleg), viszont a Mortal Kombat II Friendship és a Deception Brutality alázásai nem szerepelnek a repertoárban.

„FATALITY!”

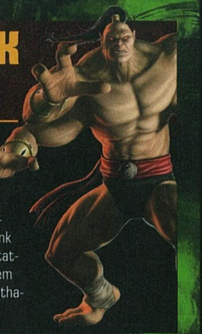
A főmenü egy rakás lehetőséget rejt – a Mortal Kombat roppant jó

SHAO KAHN ÉLT, ÉL ÉS ÉLNI FOG!

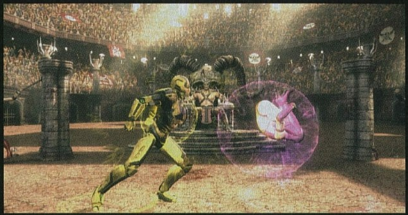
A Mortal Kombat: Komplete Edition sem lenne teljes a sorozat védjegyének számító Arcade Ladder játékmód nélkül, mely egy tízlépcsős sorozat, csúcsán a halhatatlan császárral, Shao Kahnnal. Bár az Arcade Ladder esetében lehet választani nehézségi szintet, sajnos még a legkönnyebb fokozaton is előfordulhat, hogy az uralkodó egyszer csak úgy dönt, hogy most jól elp... izé, lekombóz minket, de hát tőle nem is várunk mást, elvégre mégis csak Netherrealm ura, immár több ezer földi esztendeje. Shao Kahn egyébként nem játszható, ami kisebb csalódás ugyan, de így legalább megmarad a titokzatossága.



AKIK KIMARADTAK A BUNYÓBÓL



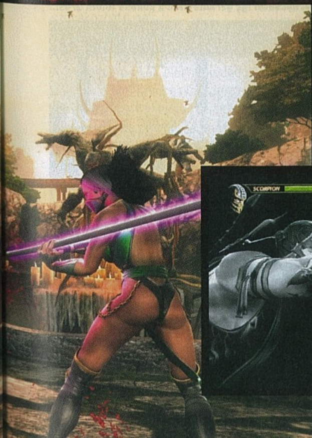
Shao Kahn távolmaradását még csak-csak megemésztjük, elvégre ő egy császár, nem holmi porban verekedő harcos. Azonban Goro és Kintaro kihagyása a játszható szereplők listájáról már korántsem magyarázható ennyivel. Bár ők a korábbi részekben is csak mint al-bossok szerepeltek, örültünk volna, ha verekedni is lehet velük. Ez viszont megoldhatatlan, sem DLC, sem patch, de még csalás formájában sem lehet feloldani őket. Legfeljebb a Challenge Towerben futhatunk össze velük, de ez azért nem ugyanaz.



befektetés, ha hosszan tartó szórakozást keresünk magunknak. Kezdetnek ott van mindjárt a Challenge Tower játékmód, ami nem kevesebb mint 300, egyre nehezedő minijátékot tartalmaz. Van minden az „itt a piros, hol a piros"-tól kezdve a Double Dragonra hajazó beat 'em up szakaszon át egészen egy bizarr kártyajátékig. Aztán ha már ezt is unjuk, jöhetnek a Fight menü lehetőségei, mint mondjuk a „Test your luck!", amiben a játék véletlenszerűen sorsolja ki az ellenfelünket és a hozzá járó, sokszor teljesen agyament perkeket, mint a földrengés vagy az elektromos padló. Mivel a Komplete Edition összesen 31 játszható karaktert tartalmaz, annyi biztos, hogy nem fogunk unatkozni.

Sajnálatos azonban, hogy a konzolos változatok hibáit a PC-s portban sem sikerült kiküszöbölni. Elsősorban egyensúlybeli problémákra gondolok: még mindig vannak túlságosan erős és a végletekig nerfelt szereplők, akikkel egyszerűen nem éri meg szenvedni. Liu Kang például csak árnyéka Armageddon-beli önmagának, gyenge tűzlabdáit épp csak nem fújja el a szél, holott a franchise egyik főszereplőjéről van szó. Vele ellentétben Sektor vagy Kitana igazi gyilkológépek, akiket értő kezekben képtelenség megállítani. Márpedig ha van kényes pontja a bunyós címeknek, akkor az az egyensúly, és ezen a téren az MK igencsak övön alul üt, ami sajnálatos, hisz maga a harcrendszer nagyon jó, és az alapjai könnyen elsajátíthatók. Persze mindegyik karakterrel meg lehet tanulni játszani, de nem véletlen, hogy akad néhány harcos, akiket egész egyszerűen elkerül az online közösség. Sajnos az internetes multiplayert a teszt során PC-n nem tudtuk kipróbálni, mert bár az eredménylistán szerepeltek játékosok (10-20 mérkőzéssel a nevük mögött), de elérhető meccset egyet sem találtunk. Annyit viszont elmondhatunk, hogy minden maradt a régiben, azaz most is a rangsorolt bunyók viszik a prímet – meglepődni senki nem fog, de ilyen erős szólista, illetve lokális támogatás mellett talán nem is szabad túl sokat várni a multitól.

Igazából nem akarjuk tudni, hogy az a lila bot hova fog kerülni a harc végén



PC KOMBAT

A leglényegesebb kérdés persze még mindig az, hogy milyen lett a számítógépes átirat, hisz ha már két évet vártunk, szeretnénk minőséget látni a képernyőn. Nos, egy biztos: billentyűzettel senki nem fog Mortal Kombatet játszani. Nem azért, mert nem lehet, hanem mert nincs értelme, a teljes harcrendszert kontrollerre (vagy arcade padre) szabták, klaviatúrával még a legalapvetőbb támadások is nehezen kivitelezhetők. Ugyanakkor technikai fronton minden a legnagyobb rendben van. A grafika nagyon jól néz ki, a karakterek dizájnja és a pályák régimódi, igazán „mortálos" hangulata (nem csoda, egytől-egyig az első három játék helyszíneit kapjuk vissza, csak épp 3D-ben) tökéletes összképet alkotnak, és a fejlett konfigurációknak hála most már a felbontást és a látványjavítókat is az egekbe tornászhatjuk. A Mortal Kombatot 60 fps sebességre optimalizálták, és ezt hozza is a legtöbb konfiguráción, ráadásul az eltelt két év nem igazán látszik meg a ránk váró grafikán. A kissé giccses színvilág és az akciófigurákra emlékeztető karakterdizájn nem megy ki a divatból egyhamar, így az MK külalakja sokáig állhatja az idő vasfogát. Mindehhez kiváló zene és szinkron társul, s bár a film legendás főcímdala ezúttal kimaradt, valahogy ez már nem is hiányzik.

„FINISH HIM!"

A steames Mortal Kombat: Komplete Edition egy kiválóan felépített csomag, mely ugyan nem tökéletes, de így is többet nyújt, mint a legtöbb hasonszőrű PC-s játék (és még a szemünk se folyik ki tőle, igaz-e, Capcom?). Komolyabb negatívumként tényleg csak a karakteregyensúly hiányát lehet felemlegetni, illetve hogy ilyen sokáig tartott az átirat elkészítése. Mindennek ellenére viszont tény: a Mortal Kombat a nyári uborkaszezon egyik igazi PC-s kék madara, amit kár lenne elszalasztani. Természetesen lehet fogást találni rajta, a balanszproblémák remek példái a „sokat akar a szarka, de tesztelni már nincs kedve" szituációnak. Mégsem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy ennél tartalmasabb játék kevés van a piacon. A szinte túlzásba vitt lehetőségek, a számtalan karakter és a kioldható achievementek gondoskodnak róla, hogy ajánlott program legyen a Mortal Kombat. Get over here, PC-s verzió!

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX 10 VGA, 20 GB HDD

A Mortal Kombat egy remek játék. Ugyan nem mentes a hibáktól, de így is kiemelkedő minőséget nyújt. Ha nem vagy nagy fan, talán nem mindig fogod szeretni, de ha nyüstölted a régi részeket, akkor irány a Steam!

GRAFIKA	85%
HANG	85%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

Elképesztő mennyiségű tartalom, klassz grafika és sztori, na meg remek bunyók.

KONTRA

Itt-ott kiegyensúlyozatlan, és ha nincs kontrollered, jobb, ha elfelejted a játékot.

85%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/mortal-kombat

SUSZTER, SZABÓ, BAKA, KÉM

GUNPOINT

[ÍRTA LOR] **Édeskésen émelyítő dzsessz szól, miközben zápor hull alá a város mocskos betonjára, én pedig azon gondolkodom, hogy melyik vezetéket hova dugjam, hogy az áram agyoncsapja a második emeleten álló őrt. No de nem csak ezért az idei év egyik legérdekesebb indie címe a Gunpoint.**

A program nagy része Tom Francis, a PC Gamer zsurnalisztájának munkája, aki a kritika- és esszéíráson kívül konyít a programozáshoz és a grafikai tervezéshez is. Egyik cikkében azon elmélkedett, mitől lesz igazán jó és élvezetes egy videojáték. Írásában arra jutott, hogy a meghatározó szempontokat többek közt a kihívás, a környezet, a hangulat, a szabadság és a fantázia jelentik. A három évig fejlesztett Gunpoint minden kis részletén látszik az atyai törődés, és a fent említett követelményeknek is sikeresen eleget tesz, holott egy végtelenül egyszerű kis játékról van szó.

ÁSZ A PÁCBAN

Kémnek lenni nem könnyű. Először is tuti, hogy kell egy tejeskávé színű ballonkabát, amit még az öreg Columbo is leirigyelne rólunk. E mellé finom karimájú kalap is dukál, hogy az ütős és nagyon cool szövegek elmormolása közben valami védje a kobakunkat az elmaradhatatlan stíluselemként szemerkélő esőtől (hiszen a Blade Runner óta mindig esik). És nem ártana egy gatya sem... Igen, egy gatya. Ebben a sztoriban egy gatya sodor minket bajba, és hozza ránk a balhét.

A nyitójelenetben éppen egy ablaküvegen repülünk keresztül, majd egy Selena nevű hölgy munkaajánlattal csörög ránk – ám amilyen szerencsénk van, elhalálozik, mielőtt még elérnénk hozzá, és mivel az eset idején mi tartózkodtunk a helyszínen, első számú gyanúsítottá válunk. Nem sokkal ezután felvillan egy pár perces előzmény, amelyből kiderül: hősünk épp a Bullfrog nevű cég hipernadrágjába zsúfolta be hátsó fertályát, ám az önmeghajtást és hatalmas ugrásokat lehetővé tevő ruhadarabnak köszönhetően kihajította magát az ablakon. Hát így kezdődik a Gunpoint.

ÁRNYJÁTÉK

Tom Francis alkotása egy kétdimenziós, lopakodós puzzle-platformer, így egy szűkebb réteg ízlését célozza meg. Leginkább azok kedvében szeretne járni, akik kedvelik az ötletes feladványokat, a régi detektívfilmeket idéző noir hangulatot, és az üdítő humort. A játék logikai fejtörőket kínál hangulatos körítéssel tálalva, ennél többet ne is várjunk tőle. Amolyan limonádé, azokra az alkalmakra, mikor csak valami egyszerűvel, de szórakoztatóval szeretnénk játszani.

ADATOK

KIADÓ
Suspicious Developments

FEJLESZTŐ
Suspicious Developments

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

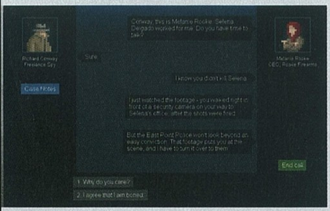
INFO

A Gunpoint 2013. június 3-án jelent meg PC-re, kizárólag digitális terjesztésben. Az alapváltozat 10 euróért szerezhető be a Steamen, a többi verzióról pedig lásd a keretes anyagunkat.

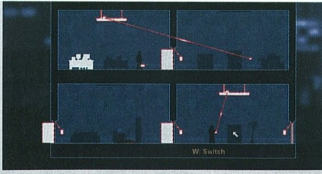
Richard Conway szabadúszó kémként megbízásokat kap Melanie Rooke-tól, aki a megboldogult Selena főnöke, nem mellesleg egy fegyvergyártó cég fejese. Első körben tisztára kell mosni a nevünket oly módon, hogy eltüntetjük a biztonsági kamera felvételeit és a rólunk árulkodó bizonyítékokat. A pálya mindig egy épület, melybe először be kell lopóznunk, aztán az őröket kijátszani, begyűjteni az adatokat, majd szélsebesen köddé válni a közeli aluljáróban. Idővel kiderül, hogy minden küldetés valahogy összefügg a ránk kent gyilkossággal, és érdemes figyelni, elraktározni az információkat, mert egy ponton túl könnyen bele lehet kavarodni megbízóink történeteibe és a nevekbe.

A program nagyon hangulatos csomagolást kapott, mintha egy 1950-es évekbeli detektívfilmbe csöppentünk volna: régies noir íz jellemzi, aminek fontos része a dzsesszes zenei aláfestés. A pixel artban gyönyörködhetnek a pixelgrafika-fanatisták, így minden adott, hogy ne csak a fejtörők miatt töltsük be a játékot. Az irányítás hatékony keveréke a WASD-re épülő mozgásnak és a point-and-clickes kattintgatásnak: bal egérgombbal centizhetjük ki a gatya által lehetővé vált gigászi szökkenéseket, illetve köthetjük össze az objektumokat. Ezen kívül van egy

A Gunpoint „átvezetői" ugyan nem látványosak, de rengeteg érdekes infó megtudható belőlük



A játék sok egyéb mellett megtanítja az élet egyik legfontosabb szabályát is, miszerint ha kizuhansz egy ablakon, akkor mindenképpen gondoskodj róla, hogy valaki legyen alattad, mert kis szerencsével így garantálható a puhább földet érés...



EXTRA KIADÁS, EXTRA TARTALOM

A Gunpoint alapcsomagban a játékhoz jár egy pályaszerkesztő is, arra az esetre, ha valamilyen heurisztikus szikra folytán olyan ördögien cseles pályaötlet fogant volna meg fejünkben, amit mindenképpen érdemes megalkotni. Az alapjáték mellett 20 dollárért megvásárolható a Special Edition kiadás, amihez már hozzácsatolták a játék remek soundtrackjét is mp3 formátumban. Ugyanezen csomag része a kommentátor mód is, ennek aktiválása után találkozhatunk a pályán megjelenő sprite-okkal, melyek a fejlesztők kis másai, és megjegyzéseket fűznek az adott helyszín egyes elemeihez (kissé morbid poén, hogy ezt követően akár le is puffanthatjuk őket). A 30 dolláros Exclusive Edition az eddig említetteken felül tartalmaz egy 40 perces „Így készült" videót, négy exkluzív zenét és egy Prototype Packet, amely az első koncepciókat rejti. Ezen felül feliratkozunk egy titkos bétalistára, így bekerülünk azok körébe, akik folyamatosan kapják a kulisszatitkokat, híreket a fejlesztői csapat háza tájáról és az újabb projektjeikről.

szuperkesztyűnk és -cipőnk is, melyeknek köszönhetően tapadunk, mint légy a falon, és pókembert megszégyenítően kúszunk fel az épületeken. Ezen a téren a karakteranimálásra és az irányítás folyékonyságára sem lehet panaszunk.

A Gunpoint legnagyobb erénye mégis a játékmenet: minden misszió igazi kihívás, a ránk váró feladatok elgondolkodtatnak és lekötnek, de egyik sem annyira nehéz, hogy elvegye a kedvünket a folytatástól. A küldetések között jópofa beszélgetéseket olvashatunk a kontaktokkal és foglalkoztatókkal, és ezek a momentumok a régi kalandjátékok humorát csempészik vissza a játékba – ezen szöveges szösszenetek segítségével ismerhetjük meg Conway személyiségét, aki valójában egy szarkasztikus humorral megáldott, kifejezetten szórakoztató pali.

Ha remek logikai játékra vágysz, akkor a Gunpoint a te játékod. Hangulata briliáns, fejtörői pedig kellő kihívást nyújtanak.

KÖSS AZ ÉLETEDÉRT

A kihívás a pályák előrehaladtával egyre nő, ám idővel nemcsak a rendelvényünk bonyolódnak, hanem a rendelkezésünkre álló fegyverarzenál is jelentősen bővül. Alapeszközünk a Crosslink lesz, ezzel tudjuk újrakötni a házban található elektronikákat, a lámpáktól egészen a liftig. Ha aktiváljuk az első láncszemet, a további kütyük is dominó módjára indítják el egymást. Például a mozgásérzékelőt kössük össze a villannyal: ennek következménye az lesz, hogy mikor a szenzor elé lépünk, az addig felkapcsolt lámpa kialszik, emiatt a biztonsági őr elkezd matatni. Ezt az alkalmat használhatjuk ki arra, hogy hátulról, a gatya erejét segítségül hívva rávetődjünk, és nekiessünk, mint süket a csengőnek.

A játék nagy szabadságot ad abban, miként kombináljuk ezeket a berendezéseket, és többféle jó megoldás is létezik. Ennek köszönhetően egy pálya többször is újrajátszható, ami kifejezetten okos ötlet, főleg a játék rövidségének fényében. Később megvehetjük a többi eszközt is, mondjuk a hasznos Hushcrackert, ami tompítja az ablaküveg törésének hangját, így már nyugodt szívvel lökhetünk ki a magasból egy őrt anélkül, hogy ezzel felkeltenénk valamelyik társa figyelmét. Érdekesség, hogy a játékban hallható zenék kétszer lettek megkomponálva: az alaptéma mindig átvált egy cyberpunkosabb hangzású variánsba, mikor crosslink-módban agyalunk a különböző összekapcsolásokon. Ehhez kapcsolódó nagy segítség, hogy a kurzort a berendezések felé navigálva megtudhatjuk, melyik másikat fogja aktiválni az adott kütyü, így könnyebben követhetjük saját gondolatmenetünket.

MISSION IS POSSIBLE

A pályák megoldásakor minden esetben szükségünk lesz egy jó terv kieszelésére, hiszen a játék nem szól másról, mint az okos taktikázásról. Az őrök együgyűek, és egy kis furfanggal könnyen túljárhatunk az eszükön. Figyeljük meg a viselkedésük apró mozzanatait: ha lekapcsoljuk a villanyt, elindulnak felderíteni a sötétben, ha lift érkezik a szintre, érdeklődően figyelnek felé. Tanuljuk meg a válaszreakcióikat, és logikázzuk ki, hogyan lehetne őket eltenni láb alól! Erre több módszerünk is van – ahogy azt már korábban ecseteltem, akár ki is lökhetjük őket az ablakon. Ide kapcsolódó fontos infó, hogy ha a kurzor piros színre vált egy terület fölé húzva, az azt jelenti, hogy a strázsa látóterébe kerültünk, és ő valószínűleg minden további nélkül lepuffant minket, mielőtt megnyikkanhatnánk. Halálunk után szerencsére nem kell elölről kezdenünk a megoldás aprólékos felgöngyölítését, több opció közül választhatjuk ki a nekünk legoptimálisabbat: lehetőségünk van visszarepíteni magunkat a halálunk előtti második, ötödik vagy tizedik másodpercre.

TUDOM, MIT TETTÉL...

Minden küldetés után értékelést kapunk munkavégzési stílusunkról, hiszen nem mindegy, hogy holtra vert őröket és ripityára tört építményt hagyunk maguk után, vagy szellemként suhanva, nyomtalanul és testi erőszaktól mentesen közelítettük meg a célpontot. Egy küldetést már csak azért is érdemes más módszerekkel végrehajtani, hogy a különféle stílusokra adott jellemzőinket fejlesszük. Erre ösztönöz az achievement-rendszer is: némelyiket csak akkor szerezhetjük meg, ha változatosabban válogatjuk meg módszereinket.

Logikai képességeinktől függően a játék átlagosan három óra alatt végigjátszható, ami kicsit kevésnek mondható, főleg a tíz euróért cserébe: már épp belemerülnénk, és már véget is ér. Szerencsére további szórakozást biztosíthat, ha a mellékelt pályaszerkesztővel saját küldetéseket fabrikálunk, és a különböző kiadások extrái is igyekeznek a játékosok kedvében járni. A Gunpoint három órája pont arra elég, hogy felkeltse érdeklődésünket, és bizakodva várjuk a Suspicious Developments következő dobását, hiszen a csapat bebizonyította, hogy az egyszerűből is ki tud hozni valami nagyszerűt.

A képek nem hazudnak, a Gunpoint összes pályája hasonló épületekben játszódik, de ne ítéljetek elsőre, a küldetések megoldását mindig eufória kíséri

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz-es processzor, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 150 MB HDD

Aki szimpatizál a logikai játékok műfajával, az semmiképp se hagyja ki. Az akcióorientáltabb vagy türelmetlenebb gamerek valószínűleg unalmasnak fogják találni.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Okos feladványok, hangulatos környezet, és jól kigondolt mechanika.

KONTRA

Mindössze három óra szórakozást kapunk a pénzünkért cserébe, és maga a tartalom is kevés.

86%

ZOMBIPARADICSOM

STATE OF DECAY

[ÍRTA WILSON] **Hosszú várakozás után végre megjelent a State of Decay, amely egy olyan oldalról közelíti meg az élőholtak témáját, amivel szinte még senki sem próbálkozott. A végeredményt látva csak azt tudjuk kérdezni, hogy miért nem jutott ez még másnak az eszébe? A State of Decay ugyanis remek lett!**

És akkor mindenki elővett egy almát (van, akinek már csak babkonzerv jutott), hogy kielégítse éhségét. Nem volt ezzel semmi probléma, előbb vagy utóbb korogni kezd a gyomor, még az apokalipszis után is. Csak épp a helyzet volt furcsa – tudniillik kevesebb mint húsz másodperccel korábban még hatalmas csata folyt: a városi bíróság épületét húsz-harminc zombi lepte el, aki élt és mozgott, ütötte őket. Végül persze nyertünk, mindenkit a padlóra küldtünk, de egy perc néma csend talán megillette volna a holtakat. A babot majszoló bajszos rendőrtiszt, Frank lábánál az egykori seriff oszladozó teteme feküdt, kéz a kézben a néhai polgármester asszonnyal, és persze azokkal a helyiekkel, akik a sírból tértek vissza. De ha enni kell, akkor bizony enni kell.

A NYÚLON TÚL

A State of Decay története szerint a Sziklás-hegység vidékét turisták helyett egy olyan fertőzés támadta meg, amely szinte mindenkiből oszladozó zombit csinált. Csak kevesek élték túl, sokan csak a vakszerencsének köszönhették az életben maradást. Az biztos, hogy a kormány túlságosan sokat nem tett az emberekért – a rendőrségnek, ügynököknek nyoma sincs, a hadsereg pedig tisztes távolból, egy-két felderítővel hajlandó csak a térségbe merészkedni. Neked, és persze a többi szereplőnek nincs választása, hiszen rögtön az események közepébe csöppensz. Mázlid, hogy nem vagy egyedül.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Undead Labs

MŰFAJ
túlélő/akció

MULTI
nincs

INFO

A State of Decay 2013. június 5-én jelent meg, egyelőre kizárólag Xbox 360 konzolra. Mivel Xbox Live Arcade játékról van szó, a State of Decay dobozos formában nem kapható, csak az Xbox Live Marketplace-en szerezhető be, 1600 MS pont ellenében.

Ugyan térdre borulva számláljuk a napokat, várva a szeptembert és a vele érkező GTA V-öt, de a Rockstar játékában szereplő újítások tetemes részét már a State of Decayben is meg lehet találni. Ilyen a több főszereplő használata és a köztük való szabad választás lehetősége. A játékban megszámlálhatatlanul sok karakter van, szó szerint percenként érkeznek az újabbnál újabbak, és a nagy részük nem passzív szereplő, hanem aktívan irányítható, itt ugyanis az egyetlen feladat a túlélés, az esélyek pedig csak a létszám növelésével javíthatók.

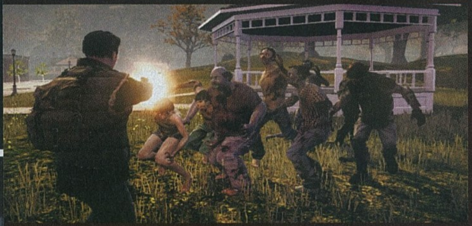
Ennek a megoldásnak az az ára, hogy lényegében nincs rendes történet a játékban – van ugyan eleje és vége, kijelölt feladatok is akadnak, de nincsenek rendes átvezető videók, jól megkomponált események, és mélyen kidolgozott karakterek. Mindenki húsáru, előre meg nem határozott szavatossággal, „bárki pótolható" jeligével. Éppen ezért a kritikusabb események során senki nem fog krokodilkönnyeket hullatni, sőt, a szinte egyáltalán nem gesztikuláló, sokszor egy helyben álló szereplők miatt alkalmanként totálisan nevetségessé válik a zombiapokalipszis. Történetmesélés terén a State of Decay 15 évvel van lemaradva a modern játékokhoz képest, és ezt csak tovább súlyosbítja az a kevéske sablonszöveg, amit a szinkronszínészekkel felmondattak. Persze nem a sztori a fontos, hanem a játékmenet, amit vérrel, verítékkel, és pár ezer tetemmel köveztek ki.

> **A State of Decay csúnyácska, bugos, és nem is fut túl jól, de még így is az elmúlt évek egyik legjobb zombis játéka.**

VESZÉLYBEN AZ ÁLLAM

A zombis játékok népszerűsége valahol a Left 4 Dead 2 megjelenése után tetőzött, és a State of Decay fejlesztése is akkoriban kezdődött. Mi tartott ennyi ideig? Az, hogy létrejöhessen az álomjáték, amire a téma szerelemesei mindig is vágytak. Nyitott, szabadon bejárható világ? Pipa.

Nem elég, hogy a húsod kell nekik, de még pofátlanul potyautaskodnak a kocsidon is...



Durva ez a vidéki élet, kicsit nem figyelsz és máris egy csapatnyi zombi veti magát a verőereidre

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EZ NEM SPRINTVERSENY

Minden játékosnak megvannak a maga szokásai: ilyen az ugrálás, a folyamatos fegyvercsapkodás, vagy az állandó futás. A túlélés érdekében viszont ezekről le kell mondani, itt ugyanis nagyon fontos a stamina, amit már pár méternyi kocogás is le tud apasztani, totálisan kiszolgáltatottá téve ezzel az irányított szereplőt. Futni és csapkodni persze kell, de kizárólag mértékkel ajánlott, vagy jön a gyors halál...

JÁRD BE A VIDÉKET

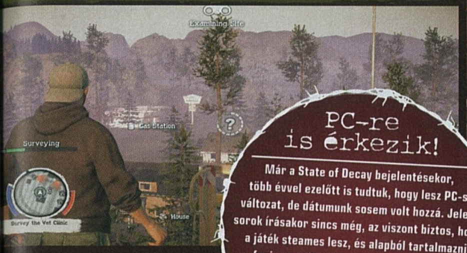
A jó felszerelésnél csak a helyismeret a fontosabb. Mivel a State of Decay világa hatalmas, és szinte mindenhol tartogat látnivalót, ezért fontos, hogy minden szegletét felfedezd, legyen szó a városról vagy a vadonról. Ez a legbiztosabb és a leggyorsabb módja azon házak megtalálásának, ahol igazi kincset rejt a szekrények és a ládák mélye. Ráadásul a menekülési útvonal megtalálása sem egy utolsó dolog.

NE LOPJ EL MINDENT

Habár csábítónak tűnhet degeszre tömni a hátizsákot, mindent belepakolva, ami csak felvehető, ez mégis nagy hibának bizonyulhat. Minél leterheltebb egy karakter, annál gyorsabban fogy a staminája, és vajon tényleg szüksége van a csapatnak egy századik csavarkulcsra vagy a nyolcszázadik tomfára? A nagy hátizsák nem mindig előny: a kisebbekbe kevesebbet lehet pakolni, de így a megterhelés is kisebb.

A State of Decay-ben egészen új értelmet nyer az „én házam, az én váram" szólás, hiszen tényleg sok múlik azon, miképp fejleszted fel a menedéked

Látod mekkora szerencse, hogy kocsival jöttünk és nem repülővel...?



PC-re is érkezik!

Már a State of Decay bejelentésekor, több évvel ezelőtt is tudtuk, hogy lesz PC-s változat, de dátumunk sosem volt hozzá. Jelen sorok írásakor sincs még, az viszont biztos, hogy a játék steames lesz, és alapból tartalmazni fogja az utólag elkészült Survival módot, valamint reményeink szerint a kooperatív multiplayert is. Az se lenne rossz, ha nem szaggatna, és hozná a PC-s színvonalat...

Kötelező nyersanyag-gyűjtés? Pipa. Bázisépítés és bázisvédekezés? Pipa. Folyamatosan, végeláthatatlan sorban érkező élőholtak? Hát persze, hogy ez is van! Voltak és vannak ugyan ehhez hasonló ötletek és tervek (ebben a kategóriában még mindig készülő Project Zomboid viszi a prímet), de komoly támogatást és tisztességes technológiai alapot (jelen esetben a CryEngine 3-ról van szó) egyik se kapott – legalábbis eddig.

A State of Decay túlzás nélkül az egyik legjobb zombis játék, amit valaha csináltak, pedig tulajdonképpen minden ellene szól. Ott van például a tálalás: a kizárólag szánalmasnak minősíthető történetmesélés nem is érdemel több szót, arra viszont nincs magyarázat, hogy egyrészt miért is ennyire ocsmány a látvány, másrészt miért fut ilyen katasztrofálisan. A képfrissítés valahol 20 fps körül mozog, és ennél szinte mindig csak lejjebb megy, különösen a nagyobb tömegharcok során. A látótávolság nagyjából tíz méter, a tereptárgyak is a semmiből rajzolódnak ki, és ez különösen a vezetésnél kínos, mikor az út közepére hirtelen egy autóroncs kerül. A csavar mégis az, hogy a felsorolt negatívumok mégsem számítanak, mert a játékélmény ennek ellenére is remek, és hamar beszippantja az embert.

BIRKÁK ÉS PÁSZTOROK

A State of Decay egyik legnagyobb pozitívuma a hatalmas bejárható terület, ahol nincsenek mesterséges akadályok, a térkép a tetejétől az aljáig felfedezhető, és ez jelen esetben nem egy opcionális dolog, a túléléshez ugyanis eszközök kellenek. Fegyverek, azokba lőszer, a szereplők szájába étel, a fejük fölé tető, a vénáikba és a gyomrukba gyógyszer, a kocsiba benzin. Ezek nem teremnek akárhol, az elhagyatott, élőholtaktól hemzsegő városban kell megkeresni őket, boltok és ládák mélyén. Mivel minden erőforrás véges, ezért soha sem lehet a babérokon ülni, minden nap ki kell menni a vadonba, összeszedni az elemózsiát a következő napra. Ennek igazán akkor lesz nagy szerepe, mikor már vagy egy tucatnyi emberről kell gondoskodni.

Szerencsére van miből. A két kisebb város, a vadon, valamint egy harmadik, a játék legvégén megnyíló helyszín bőven tartogat meglepetést és persze túlélőeszközöket, csak jól körbe kell nézni. Természetesen nem cipelhető minden haza, sőt, itt tényleg alaposan meg kell gondolni, hogy mi kerül az apró hátizsákba, illetve abba a katonai szütyőbe, amivel a nagyobb készleteket (építőanyag, lőszer, gyógyszer) lehet hazaszállítani, gyalog vagy épp járművel. A „haza" jelen esetben egy elfoglalt és folyamatosan fejlesztés alatt álló épületet jelent. Költözni gyakorlatilag bármikor lehet (ha van hozzá elég ember és építőanyag), előőrsök felhúzásával és csapdák felállításával visszahódíthatók az épületek és a kisebb területek. Fontos azonban a bázist mindig fejleszteni, az üresen álló szobáknak funkciót adni. Ez lehet konyha, étkező, lábadozó, műhely, vagyis csupa olyan dolog, ami logikusan passzol a túlélés nyújtotta kihívásokhoz.

ÉRTÉKELÉS

WILSON

Habár a konzolos változat technológiai szempontból egy igazi katasztrófa, a lényeg, a játékélmény szinte makulátlan: ez az a zombis játék, amire mindig is vágytunk, és most végre meg is kaptuk!

GRAFIKA:	60%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Hatalmas, nyitott világ, kizárólag a túlélésről szól, a csapat- és bázisépítő játékmenet elsőrangú.

KONTRA

Ronda, botrányosan rosszul fut, története csapnivaló és klisés, az előadásmódja pedig óvodás szinten van.

85%

A cuccok beszerzésére, illetve a feladatok elvégzésére azért is van szükség, mert mindenkinek megvan az igénye, ami egy központi morál mutatóban csúcsosodik ki. Ha alacsony a cimborák kedve, hajlamosak civódni, világgá menni, az így keletkező feszültség pedig kizárólag csak negatív következményeket szülhet. Szerencsére karban lehet tartani a társaságot: ha van alvóhely, ha van elég étel és gyógyszer, és ha időnként el is beszélgettek velük, akkor el lehet boldogulni. Idővel persze lesznek olyan súrlódások és megoldhatatlannak látszó helyzetek, aminek szakítás, emberveszteség a vége, de ez szerencsére kis odafigyeléssel elkerülhető.

Tulajdonképpen ez a kulcsszó: a figyelem. Itt ugyanis még két-három élőholt is elég ahhoz, hogy menthetetlen legyen a helyzet, ezért nem mindegy, mikor, hol, hogyan és mekkora túlerővel bocsátkozik harcba az egyszeri túlélő. A fegyverek amortizálódnak, lőszerből kevés van (a lövések zaja ráadásul mindenkit odavonz), minden ütés és csapás súlyosan megcsapolja a stamina mutatót, aminek kifulladás és pár maradandó harapás a vége. Habár a zombik képregényszerű külseje nem sugall veszélyt, hiba lenne azt gondolni, hogy ártatlanok: egy perc alatt szét tudnak tépni, és mivel a halál itt végleges, ezért egyáltalán nem éri meg kockáztatni – egy halott túlélő nem ér semmit, egy élő, ráadásul fejlett viszont több emberrel is felérhet.

A VÁRBAN, MELYNEK NEVE: AAARRGHH

Ezer és ezer dolgot lehetne még elmondani a State of Decay-ről, mert hihetetlen mélység és igazi tartalom van benne – viszont azt fel kell fedezni. Túl kell lépni azon, hogy ronda és optimalizálatlan, hogy még az első patch után is milyen bántóan bugos, és hogy mennyire gyatra a sztorija, mennyire egysíkúak a szereplői. Azt kell nézni, hogy minden megvan benne, hogy ez pontosan az a zombis játék, amire mindig is vágytunk.

ÉPÍTS ELŐŐRSÖKET

A teljesen kifosztott házak, boltok és egyéb épületek haszontalannak tűnhetnek, pedig valójában komoly védvonal építhető belőlük az előőrsök használatával. Ezeknél ugyan nem lehet lepakolni a megszerzett cuccokat és aludni sem lehet ott, viszont csapdák felállításával akár komplett utcák vagy háztömbök is bevédhetők, mert az arra járó zombik, főleg a hordák, másodpercek alatt hullnak cafatokra.

FEJLESZD A BÁZIST

A State of Decay szíve és lelke a bázis: ez az a biztos pont, ahol nincsenek élőholtak, mindent falak, kerítések, szögesdrótok védenek, a túlélők pedig itt élik mindennapjaikat. A bázis kezdetben nagyon fapados, ezért kötelező építőanyagot keresni és folyamatosan karbantartani, fejleszteni. Az üres szobákból és telkekből kórházat, garázst, étkezőt lehet faragni: ezek előnyeit talán nem is kell ecsetelni.

ÉPÍTSD A CSAPATOT

A túlélési esélyek csak akkor növelhetők, ha a csapat mérete is folyamatosan nő. Ezért mindig ajánlott az összes elérhető embert betoborozni, mert mindegyikük eltérő képességekkel, tulajdonságokkal rendelkezik, melyek remekül kiegészítik egymást. Az embercsere amúgy is kötelező: előbb-utóbb mindenki elfárad, és csak friss vérrel, na meg új célokkal szavatolható az életben maradás.

HASZNÁLD A RÁDIÓT

Minden szereplő zsebében ott van a walkie-talkie, mely nemcsak a bázissal való kapcsolattartásra szolgál, de segítségével számos extra szolgáltatás is kérhető. Tízpercenként két társ a megtalált utánpótlást cipelheti haza, később jármű vagy légitámadás is rendelhető, sőt, idővel még egy saját kommandós egység védelme is élvezhető, amely a szorosabb szituációkban életről és halálról is dönthet.

Hero of Many

[ÍRTA MO] **A cseh érdekeltségű Trickster Arts játéka különleges atmoszférájú alkotás, melyből többek között kiderül az is, hogy a hősök néha egészen sajátos formát ölthetnek. A tenger fenekén legalábbis mindenképp.**

A játék elején apró, világító, embrió-szerű gömb formájában pottyanunk be a végtelen vízbe, feladatunk pedig annyi, hogy az adott pályán megtaláljuk a kivezető utat. Ez persze nem olyan egyszerű, mint ahogyan hangzik, hiszen a mélységet bebarangolva különböző fizikai-logikai feladványokat kell végrehajtanunk, miközben furcsábbnál furcsább szörnyetegek igyekeznek gyorsan véget vetni kalandunknak. Persze nem egyedül kell helytállnunk a borzongató és veszélyekkel teli vízi világban, mivel egy idő után, ha ügyesek vagyunk, egész rajnyi furcsa kis fehér lény vesz minket körül, akik életük árán is készek védelmezni minket. Erre pedig sajnos sokszor sor kerül, ugyanis ahogy előbb írtam, tengernyi ellenfél leselkedik ránk, így viszonylag gyakran kell harcba bonyolódnunk velük.

Ahogyan a játék címe is sugallja, a csatákban ezúttal nem annyira a taktika, sokkal inkább a létszám a döntő faktor, így igyekezzünk minél több úszó katonát magunk mellé gyűjteni. Bár a harcrendszer tökéletes elsajátítása és a kalandjaink során megszerezhető speciális képességek jelentősen javítanak a túlélési esélyeinken (a kristályok által jelzett checkpoint-rendszerrel egyetemben), a „szégyen a futás, de hasznos" elvét sem árt néha bevetni – persze még ez sem mindig garancia arra, hogy élve megússzuk a tengerfenéken való menekülést. Ráadásul nemcsak a saját bőrünkre (már ha van olyanunk, ezt igen nehéz megállapítani) kell vigyázni, hanem a társainkra is, hiszen amennyiben a pálya végére érve kisebb a raj létszáma a kelleténél, akkor bizony kezdhetjük újra az egészet.

Amint említettem, a harcok mellett fizikai alapú „logikai" feladatok is várnak ránk, az idézőjel pedig azért jogos, mert ezek általában kimerülnek különböző nagyságú sziklák elmozgatásában. Éppen ezért a kihívás nem embert próbáló a négy világ 26 pályájának egyikén sem, ám a könnyen elsajátítható irányítási rendszer, valamint az elképesztően hangulatos látványvilág és zenei aláfestés mindezért kárpótol. A fekete sziluettek és a vörös, a kék és a zöld kontrasztjára építő grafika tényleg szemet gyönyörködtető, a szituációknak megfelelően dinamikusan változó muzsika pedig egész egyszerűen fantasztikus – érdemes hát fejest ugrani ebbe az igazán különleges vízi világba.

ADATOK

KIADÓ **Trickster Arts**
FEJLESZTŐ **Trickster Arts**
MŰFAJ **akció-kaland**
ÁR **906 Ft**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Könnyed irányítás, hangulatos látvány és remek hanganyag.

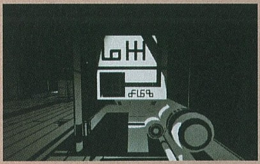
KONTRA
A logikai feladványok nem túl megerőltetők.

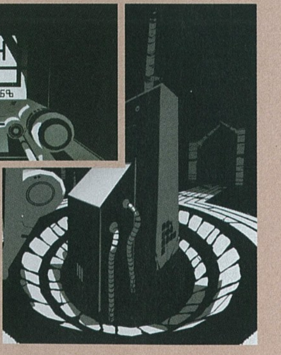
85%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Hiversaires





[ÍRTA MO] **Ha eddig azt gondoltad, hogy nem egy monokróm, point-and-click játék az, amit legszívesebben a telefonodon játszanál, akkor ezt most újra kell gondolnod.**

A point-and-click kalandok újra reneszánszukat élik az okostelefonok és a táblagépek elterjedésével, ám kevés közöttük az igazán emlékezetes darab. Ez a vád nem érheti az illusztrátorként és programozóként dolgozó Devine Lu Linvega alkotását, ugyanis a Hiversaires egészen különleges élményt nyújt szinte minden elemében.

A játék elindítása után egy sötét, rejtélyes, futurisztikus épületben találjuk magunkat: fogalmunk sincs, hogyan és miért kerültünk oda, vagy hogy miként juthatnánk ki, de még csak a falakon és a különleges gépeken megjelenő furcsa szimbólumok jelentését sem ismerjük. A Hiversaires minden tekintetben a felfedezések játéka. Egyfelől egy bonyolult épületkomplexumból kell megtalálnunk a kivezető utat különböző agytornáztató feladványok megoldásával, másfelől magunknak kell kitalálnunk, hogy mindezt hogyan vigyük véghez. A Hiversairesben ugyanis egyetlen árva mondatot sem találunk sem a történetre, sem a játékmenetre vonatkozóan, de még csak egy tutorial opció sincs, ahol megismerkedhetnénk az irányítás alapjaival. Persze ez annyira nem is szükséges, hiszen utóbbi kimerül az érintőképernyőn tett pár koppintásban, amivel megadjuk az irányt, ahová fordulni vagy haladni szeretnénk. Apropó, haladás: a látványt bizony meg kell szokni, és nem csupán a szürke minden árnyalatában pompázó, amúgy igencsak pofás és atmoszferikus világ miatt, hanem a belső nézetben képkockánként történő mozgás okán is. Elsőre olyan az egész, mintha a játék borzalmasan szaggatna, de ha ráállt a szemünk, akkor ezzel már nem lesz problémánk. Mindezt tökéletesen egészíti ki a vizualitást alaposan megtámogató, sejtelmes ambient muzsika, ami talán mondani sem kell, szintén Devine Lu Linvega saját szerzeménye.

A magával ragadó hangulat mellett a Hiversaires további erősségét a szimbólumokra épülő logikai feladványok és kirakósok jelentik. A nehézségi szintet ezeknél sikerült jól belőni, rejtenek magukban kellő kihívást, ugyanakkor nem agyzsibbasztóan frusztrálóak. Habár jó pár ilyen megoldandó feladattal találkozunk, a játékidő nem túl hosszú, még akkor sem, ha elkavarodunk az ajtók és folyosók rengetegében. És bármily fura, a végén sajnálni fogjuk, mikor kijutunk a rejtélyes épületből...

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ **Devine Lu Linvega**
FEJLESZTŐ **Devine Lu Linvega**
MŰFAJ **logikai/kaland**
ÁR **215 Ft**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remek hangulat, kifejezetten ügyes feladványok és kirakósok.

KONTRA
A játék a ránk váró feladványok ellenére is igen rövidke.

82%

SKORBUTOS HIMPELLÉREK

SCURVY SCALLYWAGS

[ÍRTA **MIDNITE**] **Ha a magyar nyelvben meghonosodott volna a kalózlingó egyedi, elsőre értelmetlen szavakkal és káromkodásokkal teli jelensége, most sokkal könnyebb lenne hangulatos véleményt formálnom Ron Gilbert legújabb agyszüleményéről.**

A Nemzetközi Beszélj Kalózul Nap meghonosodásáig viszont legfeljebb körülírni tudnám az eredeti kifejezéseket azoknak, akik a tengerjáró martalócok világában nem ismerősek... Persze, a Scurvy Scallywags sikeres telepítése után ez úgyis megváltozna.

Ron Gilbert említése leghíresebb művét, a Monkey Islandet, azon keresztül pedig az elvont humort, a rajzolt látványvilágot és a kellemes kalandozást juttatja eszünkbe – és ebben a mobiljátékban szerencsére egyikből sincs hiány. Ám Gilbert ezúttal egy furcsa zsánerből facsarta ki a legjobbat, ugyanis a Scallywags alapjaiban egy tipikus, Bejeweled Blitzet idéző puzzle, ahol egy négyzetrácsos pályán három vagy több egyforma elemet kell sorba rendezni ahhoz, hogy eltűnjenek (és pontot érjenek). A körítés ehhez egy furcsa, bolondos történet-a-történetben: a sztori legtágabb keretét hevenyészett színházi díszletek adják, ahol az igazgató az aktuális előadás miatt aggódik, melyet nekünk kell prezentálni. A játék fő vonala pedig maga a műsor: kalózjelmezbe bújva egy kézzel rajzolt tengerésztérkép szigetein kutatunk a legendás Sea Shanty kalózrigmust rejtő kézirat lapjai után. Ha összeáll a vers, megtudjuk a háborgó tengerek leggazdagabb kincsének lelőhelyét – ám addig számtalan sziget gonosz csontvázhadával kell megküzdenünk, no meg saját hajónk építéséhez nyersanyagokat gyűjtenünk.

SKORBUTOS HIMPELLÉREK HAJÓJA

Az RPG-elemek (mint a hajóépítés, karakterünk szintlépési képessége, választható skilljei és gyűjthető, bónuszokat adó ruhái) meglepően testre szabhatóvá teszik ezt a szimplának hangzó logikai játékot. Sőt, maga a Tetris-szerű puzzle-élmény is rejt csavarokat! Az összepárosítható elemeknek csak kis része kincs és nyersanyag, nagyobb százalékuk valami más (kókuszdió, papagáj, kard, tűz stb.), s ezek közül alig pár értékes számunkra. Akadnak viszont igen fontosak, mint például a vászon, ami az árbocra kell, vagy a hajóépítéshez szükséges fa, sőt, még a harcokra is fel kell készülnünk, méghozzá a táblán megjelenő kardokkal. Ezek párosításával tudjuk karakterünk erejét ideiglenesen növelni, ami fontos, mert csak a nálunk gyengébb (kevesebb pontszámú) ellenfeleket tudjuk legyőzni. Márpedig a csontvázak, ellenséges martalócok előbb-utóbb megjelennek a tábla szélén, egyre közelebb araszolva, míg karakterünk mellé nem érnek. Ekkor összecsapás jön, és a végén vagy sikeresen elraboljuk a legyőzött ellenfél kincseit, vagy veszítünk egy életet... amiből csak hármat kapunk a játék elején, s ha elfogynak, game over. (Mivel minden szigeten egyre táposabb csontikkal találkozunk, szerencsére a végső halálból némi arannyal feltámadhatunk.)

A legfontosabb taktikai fegyverünk ebben a felállásban a tény, hogy a zsáner hasonló játékaival ellentétben az új elemek nem fixen felülről esnek le a táblára, hanem abból az irányból tolulnak be, ahonnan elmozgattuk a legutolsó elemet. Tehát kalózunkat tudatosan léptethetjük a csontvázaktól egyre távolabb, ha még nincs elég erőnk – a nagyobb szinteken viszont még így is izzasztó logikai kihívás a „harc" ezen formája.

NEM MIND ARANY, AMI SÁRGA

Bár kiemelkedően RPG-szerű játék lett a Scallywags, azért hagy némi kívánnivalót maga után ezen aspektusa. A választható képességek, amikre a szintlépés után kapott pontjainkat költhetjük, teljesen megmagyarázatlanok (power, damage – mire vonatkoznak ezek?), de az aranyból vásárolható extra skillek nagy része is kihasználhatatlan. Aranyos adalék a karakter változtatható külseje, de a pár darab arcsablonnal annyira korlátozott a kínálat, hogy inkább hiányérzetet hagy az emberben, főleg mivel a legyőzött ellenfelekből hulló loot részeként néha ruhadarabok és felszerelések is esnek, melyeket kalózunk viselni tud, ám ezek pont annyira homályos hasznot jelentenek, mint a felvehető skillek. Jó pontként említem viszont, hogy a meglátogatható szigetek véletlenszerűen generálódnak, ami ügyesen növeli az újrajátszási potenciált. Az a tény is örömteli, hogy a játékban vásárolható, valódi pénzbe kerülő extrákat nem vitték túlzásba a fejlesztők, talán egyetlen ilyen ajánlattal találkoztam, és az is az app egyik eldugott sarkában bukkant fel.

A sztori jóindulattal is csak közepesen vicces, a zene pedig rövid úton lesz repetitív, így főleg a szerethető, eklektikus látványvilág az, ami hangulatossá és lebilincselővé teszi a kalózkodást – viszont ez a hangulat nagyon is jól működik. A Scurvy Scallywags sokkal többet ad, mint egy átlag logikai puzzle, és hacsak nem vársz komplett kalózos szerepjátékot, akkor egy falábban mernék fogadni rá, hogy nem fogsz csalódni benne.

ADATOK

KIADÓ
Beep Games
FEJLESZTŐ
Beep Games
MŰFAJ
puzzle
ÁR
1,99 euró

ÉRTÉKELÉS

Bár nem egy Monkey Island, a logikai puzzle kategóriában így is a legjobb dolog, ami az utóbbi években történt.

GRAFIKA:	**82%**
HANG:	**71%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**89%**

PRO
Nagyot csavar a Bejeweled Blitz-féle játékmechanikán, és taktikai kihívássá teszi a kis kockák tologatását.

KONTRA
Átgondolatlan szintezési rendszere miatt néha inkább feleslegesnek érződnek az RPG-elemek.

78%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

NEVERWINTER ABC

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

[ÍRTA KREDENC] Előző számunkban már olvashattatok egy tesztet a Cryptic legújabb MMORPG-jéről, a Neverwinterről, amelyben rengeteg új vagy nem megszokott elemmel találkozhatnak még azok is, akik ismerik a műfajt. Épp ezért úgy gondoltuk, érdemes egy nagyobb lélegzetű útmutatót összeállítani a játékról, amely a legfontosabb alapvetéseket mutatja be, a teljesség igénye nélkül.

A, MINT ALAPOZÁS
BRACE YOURSELF...

A játékot a hivatalos oldalról (http://playneverwinter.com) tudod letölteni egy előzetes regisztráció után (az itt létrehozott felhasználói fiók univerzális, a Perfect World minden játékánál használható). A telepítéshez 7 GB szabad hely szükséges, és számítanod kell rá, hogy a letöltés után egy alapos foltozás is lefut. Ha minden kész, indulhat is a játék – fontos megjegyezni, hogy belépésnél a regisztrációkor megadott e-mail címet kell beírni; ez vonatkozik minden PW loginra, még arra is, ahol egyébként „username" van feltüntetve.

PROTIP: Ha a loginablakban nem működik a @, írd le egy sima szövegszerkesztőbe a címet és másold be ide!

F, MINT FAJOK ÉS KASZTOK
AZ LÉGY, AKI VAGY!

Az indulás utáni legelső, és egyben legfontosabb teendő a karaktered létrehozása. A Neverwinter kasztok tekintetében meglehetősen kötött: minden osztály csak egy előre meghatározott szerepkört tölthet be, nem választhatsz, hogy egy mágus a tűz- vagy a fagymágiát használja, hogy egy rugó két tőrrel vagy épp íjjal harcoljon (íjat használni nem is lehet a játékban). Fajok tekintetében viszont nem ennyire rigorózus a program: bár vannak az adott rasszra jellemző bónuszok, ezek nem annyira erősek, hogy ne lehetne szabadon megválasztani avatarodat. A következőkben ugyan megemlítem, melyik faj a legjobb egy-egy osztály számára, de ettől nyugodtan térj el! Az öt kaszt tehát a következő:

GUARDIAN FIGHTER (GF): a „védekező középpályás", azaz a kardos-pajzsos tank; az ő feladata magára húzni az ellenséget (aggro), és addig lekötni őket, míg a DPS-ek elintézik a többit – persze szólóban, sebzésosztóként is megállja a helyét. Kasztok tekintetében nagy különbség nincs, az ember +3 feat-pontja (erről később), illetve a +5% defense mindenesetre elég csábító, ugyanígy a félork (+5% kritikus sebzés, gyors lerohanás) is.

GREAT WEAPON FIGHTER (GFW): a kétkezes kardot forgató DPS, feladata a sebzésosztás minél brutálisabban és hatékonyabban. Ember, törpe, félork kézenfekvő, de bárkiből lehet jó bunyós.

TRICKSTER ROGUE: a másik DPS, klasszikus rugó, két tőrrel. Lesből csap le, gyorsan és pontosan sebez, majd eltűnik a színről. Félork, félszerzet vagy akár ember és elf is kiváló zsiványnak.

CONTROL WIZARD (CW): mint a neve is mutatja, a Neverwinter mágusa a kontrollálásban jeleskedik, azaz kordában tartja az ellenséget, AoE és DoT támadásokkal lassítva, stunnolva, debuffolva azt – persze eközben nem kevés sebzést is kioszt. A legjobb erre a szerepkörre a tiefling vagy az univerzális ember.

DEVOTED CLERIC (DC): ő a healer, aki gyógyítja és buffolja a csapatot, de a kontrollálásban is jó, és szólóban sem reménytelen a helyzete. Ember, félelf adja magát a szerepre.

PROTIP: Kezdőknek, szólistáknak a Control Wizard jó belépő lehet a játékhoz, jelenleg (míg le nem nerfelik...) a mágus erős kasztot képvisel.

G, MINT GAZDASÁG
NEM MIND ARANY, AMI KRISTÁLY

A Neverwinter egy elsőre bonyolultnak tűnő gazdasági rendszert használ, ami három alaprétegből áll. Az első a hagyományos bronz/ezüst/aranypénz – a cuccokat ezekért tudod eladni a kereskedőknél, és ebből tudsz vásárolni is náluk. Ezen azonban csak alap kiteket, italokat, hátast és társat vásárolhatsz, fegyvert-páncélt nem. Ha ilyesmire van szükséged, akkor (a lootoláson kívül) az aukciósházban érdemes körülnézni. Itt viszont nem ezzel folyik a kereskedés, hanem úgynevezett Astral Diamonddal (AD). Ehhez (az AH-n kívül) elsősorban napi küldetések végrehajtásával lehet hozzájutni (ezekről külön), amelyekért pár ezer kristály jár. Egy csavar itt is van: elvégzésükért úgynevezett nyers (rough) AD-t kapsz, amit meg kell munkálni (ez csak egy gombnyomás az Inventory ablak második fülén), viszont naponta csak 24 ezer kristályt tudsz megcsiszolni.

A harmadik réteg a ZEN, ezt lehet megvenni valódi pénzért, és jelenleg hátasokat, divatholmikat (a karakter átöltözhet „utcai ruhába", szóval ez csak amolyan kozmetika), ilyesmit lehet venni, illetve ott van a „mézesmadzag", az elég gyakran potyogó Nightmare Lockbox, amiben lehet egy betyár ló vagy valami ritka holmi, ennek a kulcsát is ZEN-ért lehet megvásárolni (100 zen 1 dollár). Ami komolyabb tétel, az a karakter-slot, ugyanis alapból csak két hőst lehet kreálni, az újabb helyeket már ZEN-ért lehet megvenni, illetve a respec (a képességpontok újraosztása) is ebből oldható meg, vagy épp a bank befogadóképességének növelése. Hasznos megjegyezni, hogy ZEN-t játékon belül is lehet venni AD-ért, illetve a legtöbb, ZEN-ért megvehető holmihoz az aukciósházban is hozzá lehet jutni (kivéve persze az említett, nem tárgyi, hanem karakterspecifikus bónuszokat).

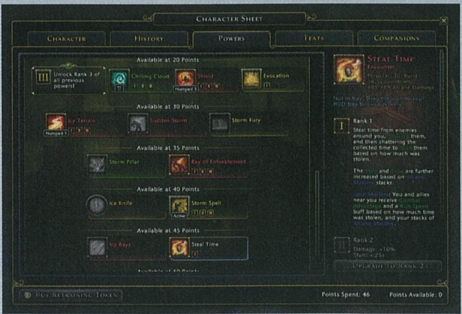
PROTIP: Ha eladtál valamit az AH-ban, értesítést kapsz, a kristályokat a levél mellékletében találod. Felvenni vagy a Protector's Enclave főterén álló postásnál tudod, vagy a városkapuknál elhelyezett postaládáknál.

H, MINT HARCRENDSZER
ÉSSZEL ÉS ERŐVEL

A Neverwinter kétségtelenül legjellegzetesebb vonása a harcrendszer, amely közelebb áll egy külső nézetes akciójátékhoz, hiszen célozni kell, kitérni, kiismerni és okosan használni a képességeket. Mana sincs, ellenben az „at-will" (erről mindjárt) támadások kivételével minden attaknak van egy lecsengési ideje (cooldown), melyet lehet ugyan csökkenteni (a Recovery stattal), de így is kell némi idő, míg újra tudod használni ezeket. Ezért aztán össze kell állítani egy olyan „kombót" (rotáció), amely elemeit egymás után el tudod sütni, ha lehet úgy, hogy erősítsék egymás hatását (szinergia) – a mágus például le tudja fagyasztani ellenfeleit, majd elsüt egy olyan támadást, amely a lefagyasztott lényekre plusz sebzést dob.

Lássuk, milyen akciókat indíthatunk harc közben! Van a már említett két „At-will" támadás, ezek a bal és jobb egérgombhoz vannak kötve, és ahogy említettem, nincs lecsengési idejük (vagy minimális), ez tehát a gyors sebzésosztásra szolgál. Van három „Encounter Power", amelyből összerakhatod az említett rotációt, és ahogy a név elárulja, ezeket érdemes az előtted álló feladatra bepakolni az „akciórekeszbe", hiszen nem mindegy, hogy egy 6-8 fős „trash" (kisebb, gyengébb csapat), vagy egyetlen méretes boss ellen szállsz csatába, sőt még az adott bosstól is függ a dolog, lévén az egyik messziről támad és területet sebez, a másik lerohan és közelről csépel. A fentieken kívül van egy „Daily Power", amely egy elsöprő erejű támadás, és képes eldönteni egy összecsapás sorsát, ám elsütéséhez fel kell tölteni a „tartályát" akciópontokkal; ezeket minden osztály másképp gyűjti (a rugó sebzéssel, a tank védekezéssel és aggróval), illetve a szintén kasztfüggő Special (a rugó láthatatlanná válik, a mágus viszont egy plusz támadást tud betenni ide). Végezetül ott a „Utility Power", amely egy ugyancsak eltérő kitérő/védekező mozdulat. Ezt érdemes jól begyakorolni, hiszen szó szerint életet menthet; szerencsére a játék vörös sávval/körrel kijelzi az ellenfél területsebzésének hatósugarát, illetve maga a támadómozdulat is jól látható, így ezeket figyelve kitérhetsz a csapások elől (tartsd észben: inkább szakíts félbe egy megkezdett akciót, mintsem benyelj egy nagy erejű maflást!)

A különféle akciókat a Powers lapról húzd és ejtsd módszerrel lehet bepakolni az interfész megfelelő helyeire.



Az ellenfél lábánál látható kék félkör és a kard ikonos érték azt jelzi, hogy ebből a pozícióból bónuszsebzést tudok bevinni, azaz „él" a CA. A nagy vörös kör viszont azt jelenti, hogy sürgősen el kell tűnnöm innen...

Van még egy fontos fogalom a harccal kapcsolatban, amit tudni érdemes, ez pedig a „combat advantage" (CA): ha egy társad már támadja az ellenséget, te pedig a célszemély ellentétes oldaláról viszel be egy akciót, mindkettőtök sebzése nagyobb lesz, ezt egy kard ikon jelzi a sebzés nagyságát jelölő szám mellett (ami normál sebzésnél sárga, kritikusnál narancs). Azt, hogy jó helyen állsz, az ellenfél lába alatt egy kék kör vagy körcikk mutatja – az okos helyezkedés tehát gyorsabb győzelemhez vezet. A CA hatása alatt elérhető sebzés nagyságát egyébként a Charisma tulajdonság határozza meg.

PROTIP: Igen fontos stat az Armor Penetration (ArP); ez minél magasabb, az ellenfél védelmének annál nagyobb százalékát hagyja figyelmen kívül a támadásod. Egy másik rövidítés, amivel gyakran találkozhatsz, a CC, ami a kritikus sebzés esélyét (Critical Chance) jelenti, ezt a Critical Strike stat, illetve a karizma attribútum növeli.

I, MINT ISTENI ERŐK
AZ ÁLDÓ TŰZ

Gyógyulni harc közben csak itallal tudsz (plusz a Life Steal / Regeneration statokkal, illetve a healerek segítségével), harcon kívül viszont a tábortüzek, illetve a hordozható oltárok mellett is (ahol egyébként az elhalálozást/feltámadást követő sebesülések is begyógyulnak, ha kifogytál a kötszerből (injury kit)). Ám ezek másra is jók: egyrészt negyedórán át +1 ponttal növelik az összes attribútumot, másrészt óránként áldást kérhetsz az istenektől. Ennek eredményeként bizonyos statok jelentősen nőnek, illetve kaphatsz valamilyen, szintén stat-növelő itókát is, plusz naponta egyszer AD-t, XP-t, és 1-1 Ardent és Celestial érmét is. Utóbbiakról érdemes pár szót ejteni. A Celestial Coin „érzékeny jószág": maximum hetet tudsz belőlük összeszedni, és ha a két áldás között több mint 24 óra telik el, eltűnnek, így ez efféle hűségjutalom. Nagy haszna, hogy három ilyen érméből vehetsz egy Elixir of Fate nevű italt, ami félórára szintén megnöveli az összes tulajdonságot 1-1 ponttal, ráadásul ez hozzáadódik a „tűzbónuszhoz", ami már azért komoly előnyt ad, de a szakmákhoz is vásárolhatsz egy csomag hasznos (sőt akár ritka) alapanyagot is. Az Ardent Coin ezzel ellentétben megmarad a készletedben, és bármennyi összegyűjthető belőle – ezen sealeket (lásd a Zónáknál), elixíreket és 60. szintű fegyvereket vehetsz. Mindkét érmét az Inventory második fülén, a Spend gombra bökve költheted el.

PROTIP: Fontos tudni, hogy a stat-növelő italok „stackelhetők", tehát akár minden fajtából megihatsz egyet-egyet, így, az áldásokkal együtt, jelentősen növelheted a túlélési esélyeidet!

K, MINT KARAKTERÉPÍTÉS
FEJLESSZ OKOSAN!

A karakterek építésével nyilván oldalakat lehetne megtölteni, ez itt most nem célom, pusztán a rendszert mutatom be. Akit konkrét buildek érdekelnek, annak figyelmébe ajánlom a hivatalos fórum http://bit.ly/YnDG3p címen található topikját, ahol össze vannak gyűjtve a legjobbak (mágusoknak például Copticone buildje, rugóknak Metzli DPS PvE Guide-ja jó szívvel ajánlható), illetve az mmominds.com oldalon is megtalálható pár ügyes darab, ezekben rengeteg hasznos tipp és trükk olvasható, sokat lehet okulni belőlük.

Maga a karakterépítés egyébként szintén többféle „iskola" keveréke. Van hat alaptulajdonság, melyek értékét a karakter létrehozásakor egy alapséma alapján adhatod meg (tehát nem szabadon, kb. egy tucatnyi előre meghatározott kiosztás van, amik közül „kockadobással" választhatsz), plusz az egyes kasztok esetében bónuszpontot is rápakolhatsz egy vagy több tulajdonságra (erről a pontablak alatti ikonokra kattintva dönthetsz). Hősöd minden 10. szinten növelheti két attribútum értékét 1-1 ponttal, illetve a 30. és 60. szinten az összes nő eggyel, azaz eléggé kötött a rendszer, így különösen fontos, hogy karakteralkotáskor okosan, körültekintően dönts.

A Power névre keresztelt, a harcnál bemutatott akciók rendszere sajnos szintén kötött, ami azt jelenti, hogy egy hierarchikus fa van, az egyes elemek csoportokba vannak rendezve, és ezeket csak akkor éred el, ha már előtte bizonyos mennyiségű pontot szétosztottál, így olyan erőket is kell fejlesztened, amelyeket lehet, hogy soha nem fogsz használni. Itt is körültekintőnek kell lenned, hiszen minden szintlépéskor csak egy pontot kapsz, és nem fogod tudni az összes akciót kimaxolni. Csak azt tudom javasolni itt is, hogy konzultálj az első bekezdésben említett buildekkel, hiszen a régi játékosok már kitapasztalták a szinergiákat, legjobb kombókat, így tuti, hogy nem szúrod el a karaktert.

Ugyanez vonatkozik a Feat nevű passzív képességekre. Ezek a 10. szinttől érhetők el, és rengeteg, három csoportba (tier) rendezett lehetőség közül választhatsz. A 30. szinttől, 20 alap (heroic) pont szétosztása után aztán hősödnek rá kell lépnie egy életútra (Paragon Path – jelenleg amúgy nincs választási lehetőség, minden kaszt csak egy utat járhat be, de az ígéretek szerint ez később bővülni fog), ezután megnyílik 3-3 külön ág, amelyek fejlesztése viszont már meglehetősen eltérő alapokra helyezett karaktert eredményez.

PROTIP: Ahogy a Fajok, kasztok szekcióban már említettem, ha emberrel nyomulsz, +3 heroic feat pontot oszthatsz szét (10., 20. és 30. szinten), ami egy kis plusz előnyt jelent.

M, MINT MÁGIKUS KÖVEK
MEGBŰVÖLVE JOBB LESZEL

Mint a legtöbb RPG-ben, a Neverwinterben is nagy szerephez jutnak a mágikus kövek (Enchantment, Runestone). Ezekhez lootból és a Zónáknál leírt zone eventek során juthatsz, illetve megveheted őket az AD-kereskedőknél vagy az AH-ból. Követ csak olyan holmiba építhetsz be (jobb klikk rajta, Enchant item), amely rendelkezik erre alkalmas slottal, ezeknek pedig többféle típusa van, így figyelned kell arra, hogy egy Defense slotba épített kő a leírásában található Defense bónuszt biztosítja számodra. A játék érdekessége a Fuse rendszer: négy alacsony szintű követ tudsz egy, eggyel nagyobb szintű kővé gyúrni – minél értékesebb az eredmény, annál jobban csökken e művelet eredményességének esélye. Mindezt megakadályozhatod úgynevezett wardok használatával, melyet ZEN-ért vagy az AH-ban vásárolhatsz meg. A legértékesebb a Preservation Ward, amely csak akkor kerül felhasználásra, ha a fúzió balul sülne el; a Coalescent Ward ugyan 100%-os eredményt biztosít, de ez az összegyúráskor elveszik. Hasznos tudni, hogy bár a kő beépítése ingyenes, a kioperálás (amelynek során a cucc és a kő is megmarad) már komolyabb mennyiségű kristályba fáj – ám ha nem bánod, hogy a beépített kő elveszik, egy újabb követ „húzd és ejtsd" módszerrel rádobva ingyen megúszhatod a dolgod.

PROTIP: A bűvölésnél nemcsak a készletedben, de a bankban lévő kövek közül is választhatsz, így érdemes néha felkeresni a bankot, egybegyúrni a nálad lévő kavicsokat, és „betárolni" a magas szintűeket, ezzel jelentős helyet szabadíthatsz fel a hátizsákodban.

R, MINT RAID
AMIKOR A MAGÁNYOS HŐS MÁR KEVÉS

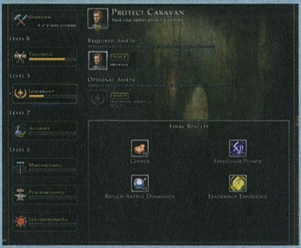
A Neverwinter rendkívül jól játszható egyedül, ráadásul a PvE is elég erős, így aki sem a PvP-t nem szereti, sem guildezni nem akar (ezekre e cikkben nem is térek ki), bátran belevághat a játékba. Azonban ahogy említettem, e tevékenységek kristályokat hoznak a konyhára, így azért érdemes beszállni néha egy-egy „bandázásba". Az alapban L gombbal elérhető központi ablak jobb alsó sarkában veheted fel a napi skirmish, dungeon és PvP küldetéseket (ezek ötfős meccsek, az első 10-15 perces darálás, a második egy nagyobb lélegzetű kaland, főbossal a végén, a PvP pedig egy kontrollpontos móka), illetve itt is adhatod le őket, majd ezen ablak Queue fülén, illetve közvetlenül a K gombot megnyomva iratkozhatsz fel a várólistára (számíts rá, hogy sokat kell várni, a dungeonnél nem ritka a 30-40 perces malmozás sem). Fontos tudnivaló, hogy folyamatosan futnak különböző, fél- egy órás események (eventek), melyekről ugyancsak az L-lel elérhető ablak nyitólapján, alul tájékozódhatsz (illetve az aktuális és következő két event a térkép mellett is fel van tüntetve), ha ezeket sikerül összehangolni, bónuszhoz jutsz: a napi skirmish egy skirmish event alatt plusz kristályt, a dungeon extra kincset ér. Hely hiányában nem térek ki az ezekben alkalmazandó stratégiákra, egy a lényeg, amit mindig tarts észben: egységben az erő!

PROTIP: A PvP meccsekért járó „fizetség" a glory, amelyből a Protector's Enclave-ben található Trade of Blades boltban vásárolhatsz gyógyitalokat és 60-as szintű PvP felszerelést. Jó tudni, hogy a sima gyógyital nem használható e küzdelmek alatt, tehát szerelkezz fel ilyen spéci löttyel, mielőtt a többi játékossal összeakasztod a bajszod!

SZ, MINT SZAKMÁK
ALKIMISTA LESZEL, S KATONA...

Mint minden MMORPG-ben, úgy a Neverwinterben is vannak szakmák, ám ahogy sok más elem, ez is kicsit másképp működik itt. Jópofa éca, hogy nem karakterednek kell szabni-varrni, elvégre a hősök feladata nem az ilyen házimunka: erre mesterembereket fogadhatsz fel. Az alapból „N" billentyűvel előcsalható, és a 10. szinttől elérhető Professions ablakban kilenc slot látható, amelyből először csak egy „él", a továbbiakat bizonyos feltételeket elérve nyithatod meg: a 30. és 60. szinten egyet-egyet, egy adott szakmát az 5., 10., 20. szintre fejlesztve, három szakmát a 20. szintre húzva, elérve a 100%-os sebességet egy feladatnál, illetve egy Rank 3 cuccot létrehozva (utóbbi kettő elég húzós, részletezésére itt nem térek ki, a PGO fórumtopikjában szívesen segítek benne). Az első mester felvétele pár másodperc, ezután neki lehet állítani a munkának a Choose task gombra bökve. Alapvető célod az legyen, hogy a kasztodnak megfelelő foglalkozást húzd, melyek a következők: DC, GFW: Mailsmithing, GF: Platesmithing, TR: Leatherworking, CW: Tailoring. Ez azért hasznos, mert a karakterek alapfelszereléséhez tartozó ingre és nadrágra csak így tehetsz szert, azt máshol nem vásárolhatod meg. Ezenkívül még érdemes felvenni két kisegítő szakmát, az egyik az Alchemy, mellyel gyógyitalokat és ruhafestékeket tudsz előállítani, a másik a Leadership, mely pénzhez, AD-hez és XP-hez segít. A többit nyugodtan passzold, sem időd, sem energiád nem lesz minden szakmát kimaxolni.

A feladatokhoz persze nemcsak mesteremberekre, hanem alapanyagokra is szükséged lesz. Minden szakma egy legelemibb cuccát Protector's Enclave piacterén veheted meg – ebből érdemes egyébként százas nagyságrendben bezsákolni, mivel olcsó dologról van szó, és kellemetlen, ha egy zóna túlfelén fogy el és áll le emiatt a termelés. A többi alkotórészt néha lootban, legnagyobb részt viszont a Zónáknál olvasható „skill node"-okban találod meg, ezért is fontos ezek kipakolása. Persze az AH-ban is lehet venni ilyesmit – és ez visszafelé is



érvényes: érdemes a téged nem érintő foglalkozások alapanyagait eladogatni (ezeket az Inventory harmadik fülén találod), egy szorgalmas játékos elég szép kristálymennyiséget szedhet össze ebből. (Fontos: miután az Alchemy frissen került be a játékba, még nincs feltüntetve az adott elem súgóablakában, de itt is szükséged lesz prémre (pelt), ha tehát nem vagy érdekelt a bőrdíszművességben, ezeket akkor se kótyavetyéld el!)

A végére pedig egy nagyon hasznos infó: a melókat a játékon kívül is elvégezheted! Keresd fel a http://gateway.playneverwinter.com címet, jelentkezz be (e-mail, jelszó), válaszd ki a karakteredet, és máris intézheted a dolgaidat.

PROTIP: Az egyes szakmákban a 7. szinttől kezdve már a mestereket is fejleszteni kell, ráadásul négy szakiból lesz egy (!) képzettebb, így érdemes az egyik „ablakban" folyamatosan felvenni újabb embereket, ez ugyanis elég húzós, 18 órás folyamat.

MEGÚJULT A PREMIUM GAMES!

PREMIUM GAMES

A LEGJOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK EXKLUZÍV SOROZATA

CENEGA

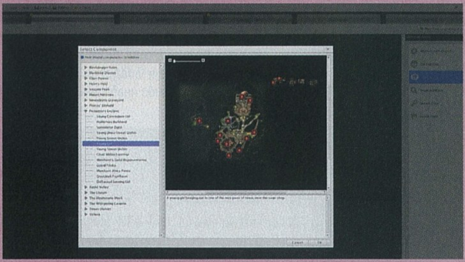
T, MINT TÁRSAK
Bajban ismerszik meg a barát

A 16. szinten egy küldetés keretében lehetőséged nyílik arra, hogy ingyen és bérmentve magad mellé vegyél egy társat, aki aztán elkísér a kalandokra. Az „alapkészlet" tagja egy tank (Man-At-Arms), egy DPS (Sellsword), egy mágus (Wayward Wizard) és egy papnő (Cleric Disciple), plusz egy kutya, aki szintén DPS, azaz sebzésosztó. És bár tudom, hogy utóbbi sokakat elcsábít, a tapasztalat azt mutatja, hogy a leghasznosabb pajtás a Cleric, aki folyamatosan tud gyógyítani téged. Őt javaslom mindenkinek, kivéve persze magát a „kollégát", a DC-t, hozzá a zsoldos (tank) dukál, aki magára húzza az ellenséget. (Elvileg a mágusnak is jó a tank, de a CW annyira erős a kontrollálásban, hogy sokkal jobb mellé is egy healert állítani). Persze több társat is vásárolhatsz (pár aranyba kerülnek), akik között egy lehet aktív, de ennek sok értelme nincs, elég egyet begyűjteni és őt tápolni.

Társaid a kalandok során fejlődnek és szintet lépnek (erről a játék értesít téged), ilyenkor el kell küldeni őket „továbbképzésre". Mindegyiknek van három rúnahelye (Defense slotba a legjobb az Eldritch, ugyanis ezt beillesztve megkapod a társ statjainak adott százalékát), illetve bizonyos felszereléseket is rájuk aggathatsz. Ráadásul utóbbi esetben a cuccok szinthatárával sem kell törődnöd: ha például egy cleric a kísérőd, és találsz egy icont, ami 20-as szintű karakterbe „építhető be", de a leányzó csak nyolcas szinten áll, simán rárakhatod.

PROTIP: Aki megengedheti magának, hogy pénzt adjon ezért, vagy elég szorgalmasan gyűjtögeti a kristályokat, keresve sem találhat jobb társat a macskánál (Cat) vagy az Ioun Stone of Allure nevű, kísérőként funkcionáló kőnél. Ezek ugyanis, bár nem vesznek részt a harcban, statjaik 100%-át átadják gazdáiknak!

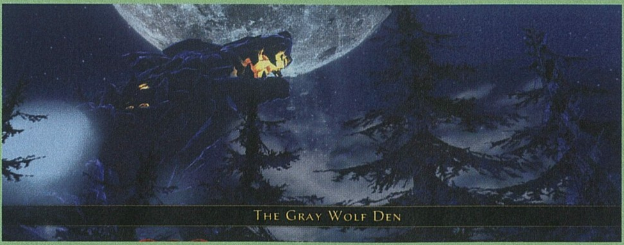
U, MINT USER CONTENT
A Foundry titkai



A Neverwinter legjobb találmánya a Foundry, amely nem más, mint egy, a kliensbe épített és a karakterválasztó képernyőről elindítható küldetésszerkesztő, amellyel a kreatív játékosok saját missziókat hozhatnak létre, majd ezeket megoszthatják a közösséggel, amely aztán értékeli és így rangsorolja az alkotásokat. Tallózni köztük a már említett, L-lel előhívható központi ablak Catalog fülén lehet, illetve a zónákban megtalálható „Well-informed" NPC-knél, vagy a Job Board hirdetőtáblákon is felveheted őket. Ahogy fentebb írtam, ehhez is kapcsolódik napi megbízás – azt azonban jó tudni, hogy csak azon Foundry-küldetés után kapsz extra kristályt, amelynek címe alatt az „Eligible for Daily Foundry" kiírás olvasható. Ha pedig a kiválasztott mókát a Foundry event alatt hajtod végre, 50%-kal több XP-t gyűjthetsz be a kalandozás során. Nagy öröm, hogy máris hihetetlenül tartalmas és jól összerakott anyagok között lehet csemegézni, személyes kedvencem például a több fejezetből álló Netho'relak Saga.

PROTIP: Akit a Foundry-küldetések készítése érdekel, annak nwugc YouTube csatornáját ajánlom, amelyen részletes guide található a folyamatról.

Z, MINT ZÓNÁK
Kalandorok kerestetnek


The Gray Wolf Den

A Neverwinter újabb sajátossága, hogy a küldetések egymástól elszeparált kalandzónákban zajlanak. Mindegyikben adott számú küldetést vehetsz fel, plusz a legtöbb kínál egy skirmish meccset és egy dungeont is. Ám ezen felül is van mit csinálni e zónákban. Egyrészt az itt leölt ellenségek véletlenszerűen dobálnak egyfajta trófeát, amelyeket összegyűjtve a táborokban álldogáló „bounty master"-eknél felszerelésre vagy sealekre cserélhetsz. Utóbbi egy újabb „valuta", amelyeket ritka holmikra válthatsz be; négyféle van belőlük, mind egy adott szinthatár között érhető el (tipp: ha túlhaladtál a szinten, maradt sealed, de semelyik cucc nem kell már neked, érdemes megvenni a legjobbat és bedobni AH-ba). Aztán a legtöbb zóna kínál úgynevezett zone eventeket is, melyek 15 perces versenyek az ott tartózkodó játékosok között; Ebon Downsban gombákat kell begyűjteni, Velloskban szellemfarkasokat levadászni – a részleteket lásd az alábbi táblázatban. Az esemény lejártával a résztvevő játékosok a helyezéseik sorrendjében rúnaköveket kapnak, érdemes tehát beszállni a vetélkedésbe.

No és van még egy elem, amiről feltétlenül szólni kell, és ez a szakmáknál emlegetett „skill node". Ez nem más, mint a környezet jellegzetes, interaktív eleme, amely eladható kincseket (treasure) és a különféle foglalkozásokhoz szükséges alapanyagokat rejt. A legtöbb ilyen el van dugva, tehát érdemes felderíteni a zónák minden szegletét a felszínen és a felszín alatt – kinyitásukhoz viszont speciális kitekre van szükség. Ezeket a kereskedőknél vásárolhatod meg, illetve minden kaszt bír egy képességgel, amelyikkel az egyik fajta node-ot ki tudja nyitni. A két harcos (GF, GWF) a Dungeoneering, a rugó a Thievery, a mágus az Arcana, a pap (DC) a Religion skill birtokában van, nekik tehát ilyen kitre nincs szükségük, az összes többit viszont be kell zsákolni (van egy „kakukktojás", a Nature node is, amelyet jelenleg egyik osztály sem „ismer", ez valószínűleg a tervbe vett Ranger kaszt sajátja lesz/lenne). Érdemes magaddal vinni legalább egy tucatot mind a négy szükséges készletből, ugyanis ezeknél a kinyitás sikerességének esélye 75% – ráadásul a skill node-ok adott esetben titkos szobákat tárnak fel, kincses ládákat tesznek elérhetővé, vagy épp rövid ideig tartó áldást biztosítanak, tehát egyáltalán nem elhanyagolható a szerepük.

És még valami: legyél óvatos a kazamaták mélyén, aljas csapdák lesnek rád, melyeket csak a TR képes hatástalanítani, a többieknek át kell ugrani rajtuk vagy kikerülni őket. Légy megfontolt, és figyelj az árulkodó jelekre!

ZÓNA	EVENT NEVE	FELADAT
Blacklake District	–	
Tower District	Relic Hunt	Aranyszínű bőségszarukat kell begyűjtened (főleg a Merchant Square területén találod őket).
Blackdagger Ruins	Spy Catcher	Kémeket kell elkapnod. A figurákat könnyű észrevenni, ezután meg kell őket közelíteni, mire futásnak erednek. Menj utánuk, és az interakció (alapban: F) gombbal csípd nyakon a figurát. Ha sikerül, elhasal, és tiéd a pont.
Neverdeath Graveyard	–	
Helm's Hold	Devil Hunt	Keresd a Shocktroop Warlord nevű dögöket, és mészárolj le belőlük minél többet!
Ebon Downs	Mushroom Collection	Az event indulásakor feltűnő, zöld pöttyös gombák bukkannak fel szerte a vidéken, ezeket kell összeszedned.
Vellosk	Spirit Catcher	Sebesen rohanó, vörös színű szellemfarkasok tűnnek fel a pályán, akik addig nem is törődnek veled, míg meg nem támadod őket, ezután viszont ellened fordulnak. A feladat természetesen az, hogy minél többet lebirkózz belőlük.
Pirate's Skyhold	Catching Light	Apró, zöldes színű, a levegőben magasan lebegő fénycsóvák jelennek meg mindenfelé, szedd össze őket.
Icespire Peak	–	
The Chasm	Abomination Infestation	Az ustilagor fajtájú rettenetekből kell minél többet leamortizálni.
Rothé Valley	Spider Hunter	Idegesítő dolog, mivel speciális Phase Spidereket kell kinyírni, amelyek ide-oda teleportálnak. Megismerni amúgy könnyű őket, jellegzetes, kristályszerű kinézetük van. (Nem tévesztendők össze a „natúr" Phase Spiderekkel, amelyekből szintén akad a pályán, ezek a pókok csak az event idején tűnnek fel a színen.)
Mount Hotenow	Fire Catcher	Apró, vörös, a földfelszín közelében lebegő, Fire Mephit nevű szárnyas lényeket kell bezsákolnod.
Whispering Caverns	Northdark Motherlode	Különféle kristályok, kövek összeszedése a feladatod. Járj nyitott szemmel!

PROTIP: Miután a játék még mindig nem vetkőzte le a gyerekbetegségeket, előfordulhat, hogy a pálya olyan pontjára esel, ahonnan nem tudsz kimászni. Ilyenkor egy megoldás van, az öngyilkosság: a chat ablakba (ENTER) írd be a /killme utasítást, majd kattints a „Defeat Me" gombra, és karaktered a legközelebbi tábortűznél találja magát...

A SOROZATBAN VADONATÚJ CÍMEK...

PREMIUM GAMES

A LEGJOBB SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK EXKLUZÍV SOROZATA

CENEGA

EGY MÁS VILÁG

STARCRAFT II, Korea és az eSport

[ÍRTA GREGS] **Idén júliusban ünnepli harmadik születésnapját minden idők legsikeresebb stratégiai játékának folytatása, a Starcraft II, ez pedig tökéletes apropót biztosít számunkra, hogy kicsit körbejárjuk a szerkesztőségünk több tagja által is vallásosan imádott programot.**

Az elmúlt két évtized valamennyi Blizzard-játékát addiktív játékmenet és mindent elsöprő hangulat jellemezte, a Diablo és a World of Warcraft mégis inkább „csupán" felszínes klikkelőbajnokságnak, unalomőzőnek tűnik a kék logós cég stratégiai játékai mellett. Vajon miért vált a Starcraft olyan eszméletlenül népszerűvé, miért játsszák még ma is milliók teljes áhítattal, miért sporteseményeket meghazudtoló nézettsége a nagyobb bajnokságoknak, és nem utolsósorban miért ölnek több millió dollárnyi pénzt a vele reklámozott termékekbe?

HOL IS KEZDJÜK...?

Nem szeretnénk retrórovatba átmenni, így csak említés szintjén emlékezünk meg a Starcraft 1998-as debütálásáról. A sokáig csak „Warcraft az

Egy igazi Starcraft-bajnokságnak nem csak profi versenyzői vannak, de lelkes nézőserege is. Akár csak egy sporttornán.

űrben"-nek csúfolt próbálkozás a kezdeti bénácska dizájn után végül olyan komoly átalakításokat kapott, hogy teljesen egyedit tudott hozni az akkoriban igencsak zsúfolt RTS-piacra. A nagybetűs hangulat persze már akkor alap volt Blizzardéknál, de a három teljesen eltérő hangulattal és felépítéssel rendelkező faj hatalmas újdonság volt, hisz az addigi stratégiák fajai többnyire csak legfeljebb pár egységben és textúrában különböztek egymástól. A Total Annihilation, az Age of Empires vagy éppen a Myth félelmetesen erős riválisok voltak, ráadásul megfelelő multis komponenssel, mégis a Blizzard Battle.net-je volt az, ami talán már az első percben eldöntötte a csatát – itthon is nagy előnynek számított, hogy egy ócska 33.6-os betárcsázós modemmel, akár 486-os számítógépen is lazán játszható volt.

Koreában pont ekkoriban zajlott a „PC-s boom", azaz a személyi számítógépek villámgyors elterjedése, ezzel együtt pedig százszámra nyíltak a füstös játékbarlangok, ahol valódi közösségi élet kezdett kialakulni. Érdekes, hogy e helyeket nemcsak a fiatalság látogatja/látogatta előszeretettel, hanem számos koreai társadalmi réteg, így üzletemberek és az idősödő, ötven év körüli korosztály is. A videojátékok gyors és mindent átfogó elterjedésének számos oka volt, és ezek egyike, hogy ez az újfajta, közvetett szociális interakció nagyon közel állt a koreai mentalitáshoz, de megemlíthetjük azt is, hogy a helyi munka- és nyugdíjrendszernek köszönhetően a korosabb réteg igencsak „ráér", és sok szabadideje van.

Manapság, 2013-ban még mindig elterjedtek a PC-s barlangok a távol-keleti országban, de azért ma már az otthoni számítógépek is domináns szerepet töltenek be. Ennek ellenére a Blizzard, meghajolva a hagyományok előtt, egyedül a koreai Starcraft II-ben engedélyezett bizonyos esetekben helyi hálózaton folyó (LAN) játékot. A Starcraft II egyébként közel sem lett akkora siker Koreában, mint azt várni lehetett volna, annak ellenére, hogy kedvenc cégünk egy relatív „biztonsági folytatással" örvendeztetett meg minket: hiába a tizenkét év kihagyás a két epizód között, az alap játékmechanika és az egységek ötven százaléka alig változott valamit, a gúnyolódók szerint mintha csak egy az új évezred technológiai színvonalára hozott, friss egységekkel feldobott másfeledik részt kaptunk volna.

MÁS VILÁG

Az, hogy se a profi-, se a hobbijátékosok nem ugrottak rá azonnal a megjelenésekor, a videojáték-ipar és a Távol-Kelet egyik nagy rejtélye. Lehet azzal magyarázni, hogy Koreában és úgy általában keleten nagy tisztelete van a hagyományoknak, és annyira megszokták az SC1-et, hogy még a második részért sem akarták otthagyni, elvégre még csak 12 éve játszották folyamatosan. Más vélemények és elemzők szerint egyszerűen a dobozos játék kifejezetten drága volt, és túl erős számítógépet igényelt a futtatása a helyi viszonyokhoz képest, míg egyesek úgy vélik, sokaknak nem tetszett a játék leegyszerűsítése, automatizálása, hogy immár az elkészült egységeket automatikusan egy bizonyos gyülekezési helyre tudjuk küldeni, és a tök egyszerű gazdaság és hadigépezet (egységgyártás) nem igényel már önmagában is 300-as percenkénti átlagos kattintásszámot.

Nehéz európaiként megérteni a keleti, koreai mentalitást, de az ő országukban például a mai napig nagyon komoly hagyománya van az összetett táblás stratégiai játékoknak, és a gobajnokok ismertebbek és ünnepeltebbek, mint Amerikában a baseballjátékosok. Valószínűleg ezen játékok egyfajta továbbfejlődését, alternatíváját látják a stratégiai játékokban, ahol lexikonnyi tudással és tapasztalattal felvértezve igazi kihívás elé állítják elméjüket és koncentrációképességüket egyaránt. A kívülálló persze csak annyit lát egy Starcraft mérkőzésen, hogy két teljesen egyformának tűnő figura eszeveszettül püföli a billentyűzetet és kattintgat, miközben a képernyő tartalma követhetetlen gyorsasággal változik – de valójában eszméletlenül mély taktikai csata és pszichológia hadviselés folyik minden másodpercben.

A kinti profi játékosok átlagos (!), folyamatos kattintásszáma 300-350 között van, ami azt jelenti, hogy minden egyes másodpercben öt-hat utasítást adnak ki az egységeiknek és épületeiknek, ez a szám azonban a komolyabb csatákban felkúszhat 600-700 körülire is, ami azt jelenti, hogy minden egyes tizedmásodpercben leütnek legalább egy gombot. Ezek olyan félelmetes számok, amiket egy mezei játékos vagy gépíró a billentyűzet ész nélküli csapkodásával sem képes elérni, ők pedig mindeközben folyamatosan kalkulálnak, elemeznek és még stratégiai döntéseket is hoznak. Lehet nevetni, de az ujjak és a csukló ilyen szintű megterhelése egy sokfordulós bajnokság esetén akár több órán keresztül komoly erőnlétet és edzettséget igényel a mikroizmoknak, így főleg a kezdeti fázisban előfordul, hogy míg mások a konditeremben mellre vagy vádlira, ők otthon speciális gyakorlatok segítségével ujjra gyúrnak.

> „Habár az eSport évről-évre népszerűbb, még mindig kicsit furcsa belegondolni, hogy vannak emberek, akik életvitelszerűen űzik ezt a tevékenységet..."

A sakkhoz hasonlóan az első pár percben meglehetősen ritkán lehet kizökkenteni a profibbakat, hisz már minden kezdési lehetőséget végigpróbáltak,

A szponzoráció a Starcraft-bajnokságok világában is fontos dolog, a „mezen" itt is megtalálhatók a támogatók.

és sok ezer parti eredménye és stratégiája van a fejükben. Hasonló a helyzet a Starcraft II esetében is, sőt a profik ugyanúgy gyakorolják az egyes „megnyitásokat", mint más szellemi sportok képviselői. Illetve nem pontosan ugyanúgy, de ugyanolyan precízen megjegyzik, hányadik másodpercben milyen épületet kell felhúzni, mit kell épp gyártani ahhoz, hogy a leggyorsabb sebességgel érjenek el egy bizonyos stratégiai jelentőségű eredményhez, hogy például az ötödik perc huszadik másodpercében két tucat marine álljon az ellenfelük bejáratánál, akinek a létfontosságú stim-pack fejlesztése pont a támadás pillanatában kerül befejezésre. Számos egységre és fejlesztéskombinációra vannak nagyon durva kezdeti stratégiák (12 perces roach max például), a profik pedig ezeket órákon keresztül gyakorolják stopperrel maguk mellett. A legjobb játékosok a Blizzard speciális Arcade pályaszerkesztőjét sem izgalmas és kreatív, ne adj' isten valóban élvezetes minijátékok készítésére használják, hanem egyfajta házon belüli gyakorlótereket hoznak létre, amiben egy-egy speciális szituációra vagy nehezebb egységkombinációkra készülhetnek fel.

EZ EGY ÉLETMÓD

Korábban meglehetősen ritka volt, hogy valaki a teljes életét az eSportnak szentelhesse: bár a nagyobb Quake-bajnokságok 2000 körül már egész szép summát hoztak, Fatal1ty-val az élen igen kevesen éltek meg videojátékozásból, a gamereknek a profi bajnokságok és diadalmak mellett szüksége volt rendes állásra is. Ez ma már másképp van: bár Koreán kívül még mindig nem mondható tipikusnak, de ma már szép számmal találunk olyan Starcraft II játékosokat, akik nemcsak egyfajta úri hóbortként játszanak és nyernek, hanem mindezt legalább egy átlagos fizetést kitermelve űzik.

A koreai liga profi csapatai például rendes, állandó fizetést adnak versenyzőiknek, ehhez jönnek még hozzá a nagyobb tornákon elnyerhető komolyabb pénznyeremények: a minden hónapban megrendezett GSL főnyereménye például átszámítva 75 ezer dollár, ami helyi viszonylatban egy kész vagyonnak mondható. Nem ritkák az amerikai bajnokságok sem: a legnagyobb videojátékos portáloknak is vannak már saját megmérettetéseik százezer dollár körüli nyereményekkel. A játékosok harmadik bevételi forrását a szponzori szerződések biztosítják, bár ezeket sokszor magukkal a csapatokkal kötik, így csak közvetve hoznak pénzt a játékosnak, sőt nem ritka, hogy egyes sikeresebb indulók külön szerződéssel (is) rendelkeznek. Ezek nagyon hasonlóak a teniszben látott megoldásokhoz: az adott bajnoknak a megfelelő cég eszközeit kell „látványosan" használnia. Ez azt jelenti, hogy a versenyző egy bizonyos egér- vagy fejhallgatótípussal küzdi végig a meccset, esetleg a megfelelő üdítővel vagy energiaitallal hűsíti magát a megmérettetések közben, az egyszeri néző pedig tudat alatt úgy fogja gondolni, hogy ha ő is a látott eszközökkel játszik, és azt issza, amit a „nagyok", akkor belőle is olyan precíz virtuális stratéga válhat, mint az adott bajnokból. Persze ugyanúgy vannak kiadásaik is a profiknak: a mindennapi életet és az utazási költséget csak nagyon ritkán állja a csapatvezetés, bár előfordul, hogy a szervezők pár „nagymenőt" szponzorációban részesítenek csak azért, hogy tudásával és rajongóival emelje az esemény fényét.

CARMAGEDDON

[ÍRTA **CHOCHO**] **A '90-es években a játékoknak még egész más elvárásoknak kellett megfelelniük. Bőven elég volt, ha botrányt keltettek és szórakoztattak, senki sem várt tőlük többet, mint pár óra önfeledt ökörködést. E letűnt korszak gyöngyszeme a Carmageddon is.**

Ha van játék, ami megérdemel egy komplett újrajátszást, akkor a Stainless Games remekműve az, amiben gyalogosokat gázolhatunk halálra egy szép piros autóval. Repkednek a végtagok, sikítanak a menekülő nők és idősek, de mi a politikai korrektség jegyében mindenkit gondosan a kerekek alá gyűrünk, miközben sofőrünk időnként hetykén odaveti, hogy „bocsi" – hát nem csodálatos magunk elé képzelni mindezt? Manapság, amikor a vér látványa már a mindennapok része, talán nem is keltene feltűnést a játék, maximum pár magazin kapná fel, mint morbid ökörködést. 1997-ben viszont más szelek fújtak, a Carmageddon újabb löketet adott a konzervatív, hangulatkeltő politikusoknak és aggodalmaskodó szülőknek, mi, játékosok pedig hangos kurjantások közepette rongyoltunk keresztül mindenen és mindenkin. Na de vajon ma, 16 esztendő elteltével is megéri elővenni a vöröslő tokot, vagy jobban járunk, ha a véres versenyek emléke mindörökké a nosztalgia földjének lakója marad?

NE FELEJTS EL KÖRÜLNÉZNI... BÁR MINDEGY IS

A Carmageddon történetnek nehezen hívható, a doboz hátára felvésett háttéranyaga szerint a jövő egy posztapokaliptikus ürülékhalmaz, melyben az egyszeri járókelő nem több kiirtandó féregnél. Nincs is jobb módja a népesség csökkentésének, mint egy extrém autóverseny-sorozat, melynek tagjai mindössze egyetlen szabályt hajlandók követni: ölj vagy megölnek! Innentől kezdve a játék elengedi a kezünket, mi pedig a főmenüben találjuk magunkat, ahol minden jó érzésű pszichopata a karriermód első versenyét indítja zsigerből. Választhatunk két sofőr, Max Damage és Die Anna között, akik végig a képernyő bal felső sarkában közvetítik, mi is történik velük a pilótafülkében. A két eltérő főszereplő más-más kocsikat is jelent, de igazán nagy különbség nincs az alap járművek között. Személyes kedvencem persze Max Damage gyönyörű Red Eagle-je, mely valamilyen nyugati sportautót mintáz, tetején egy recés, szürke pengével.

Habár a tálalása mai szemmel nézve kissé spártai, de még ennyi év elteltével is hihetetlenül szórakoztató tud lenni!

A versenyt a szokásjog elvén egy kockás zászlót lengető fickó indítja, aki persze rögtön futásnak ered – megjegyzem, hogy elgázolásáért a szokásosnál több pont jár. Innentől kezdve a Carmageddont kétféle módon lehet játszani: vagy tradicionálisan leautózzuk a checkpointokra osztott futamot és megpróbálunk elsők lenni, vagy hagyjuk az egészet a fenébe és szabadon kódorgunk a hatalmas, bejárható területen, annyi gyalogost trancsírozva szét, amennyit csak lehet. Ez persze legfeljebb arra jó, hogy extra időhöz jussunk, ugyanis ha lejár a kép tetején pörgő számláló, automatikusan bukjuk a versenyt. Érdemes egyből az időre hajtani,

ADATOK

KIADÓ
SCi

FEJLESZTŐ
Stainless Games

MEGJELENÉS ÉVE
1997

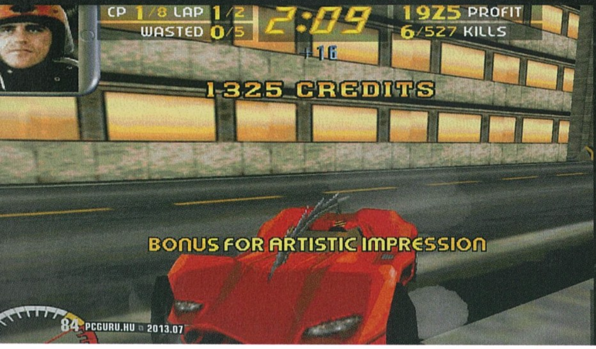
MŰFAJ
autós akciójáték

MULTI
6 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Mi sem példázza jobban a Stainless Games humorát, minthogy „művészi hatás" alatt azt értik, mikor sikerül egy egész utcát végigfesteni az elgázolt áldozatok vérével...



REINKARNÁCIÓ

A Carmageddon-sorozat a 2000-es Carmageddon: The Death Race 2000 című, igen alacsony színvonalú felvonás után évtizedes álomba merült, s mivel a fejlesztőcsapat különböző kártyajátékok készítésével volt elfoglalva, nem nagyon számítottunk rá, hogy vissza fog térni. Pedig de: a Carmageddon: Reincarnation igyekszik minden jó tulajdonságot megörökölni a sorozattól, bár a fejlesztésről tudni kell, hogy elég hányatott sorssal verte meg a játékvilág istene. A Carmageddon 4 kódnevű projekt már 2003-ban előkészítési fázisban volt, de mivel a kiadót felvásárolták, a munka szünetelt, és csak 2011-ben derült ki, hogy a Stainless Games egy újabb Carmageddonon dolgozik. Egy évvel később leleplezték a Carmageddon: Reincarnationt, mely a Kickstarteren gyűjtött össze egy rakás pénzt, melyet később további 3,5 millió dollárral támogatott meg az ex-Bullfrog alapító Les Edgar. Így esett, hogy az első rész szellemiségét idéző, Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és PC-re ígért játék lecsúszta a februári startot, hogy nextgen konzolokon brillírozhasson. Így aztán mi, személyi számítógépes játékosok is kénytelenek vagyunk kihúzni év végéig – még szerencse, hogy az első Carmageddon most is ugyanolyan szórakoztató.

mert ha elérjük a 19:99-et, akkor a számláló befagy, és onnantól nyugodtan vadászhatunk a többi sofőrre, akiket egyenként ripityára kell törnünk, ha elsők (azaz túlélők) akarunk lenni. Talán nem meglepő, hogy egy olyan alkalom sem jut eszembe, amikor sima körversenynyel fejeztem volna be egy futamot. Ez a játék nem erről, hanem a felfedezésről, a brutalitásról és a nagybetűs SZÓRAKOZÁSRÓL szól. Márpedig mi lenne nagyobb poén, mint mikor egy rakás, betegebbnél betegebb festésű és formájú kocsit zúzunk szét? A Carmageddon korát megelőző minőségű törésmodellel is fel lett szerelve, de szerencsére verdánk a backspace megnyomásával azonnal javítható némi pontszám feláldozása árán. Ha nyerünk, újabb pályát nyitunk meg, a helyszínek pedig már önmagukban megérnek egy misét. A Fridge Racer nevű havas etap például minden Carmageddon-rajongó kedvence, ahogy a Mine's a Large One is népszerű, akár multiban is.

„LETEHETETLEN!"

Lelkendeztem Wilsonnak a játékkal töltött újabb órák után, és nem túloztam: a Carmageddon a '90-es években is abbahagyhatatlan volt, de még most, 2013-ban sem tudtam szabadulni tőle. S hogy mi a titok? Egyszerű: a játék olyan ügyesen bánik a sandbox stílussal, amilyenre manapság sem sok példa akad. A hangulat egy perc alatt elkapja a játékost, aki ha akar, össze-vissza bolyonghat a pályán, és egy sor érdekes, titkos helyszínt fedezhet fel – jó példa erre a legelső futam sportstadionja, ahol mindkét focicsapatnak megmutathatjuk, hogy kell touchdownt dobni a másik fejével. Ha pedig a sima rombolás már unalmas, felvehetünk különböző powerupokat, melyek hol kitolnak velünk, hol pedig egészen extrém ajándékokkal teszik még viccesebbé a tömeggyilkolást. Érdekesség egyébként, hogy a játékban az autónk alkatrészeit is fejleszthetjük, sőt, ha elég pontot gyűjtünk, akár a konkurens sofőrök járgányait is megvehetjük. Bár ezek általában nem érnek az alap verdák közelébe, akad egy kivétel: az Electric Blue nevű csoda árammal sokkolja halálra a közelébe kerülő gyalogosokat, aminél kevés idegesítőbb dolog van a világon, de persze ha mi ülünk a volánnál, kaján vigyorral az arcunkon élvezzük a behozhatatlannak számító előnyt.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A Carmageddon-sorozat jogi háttere szerencsére teljesen rendezettnek mondható, így a játék beszerzése egyáltalán nem jelenthet gondot. Talán már unalmas minden hónapban ezt olvasni, de most is csak a GOG.com portált tudjuk ajánlani, hiszen itt alig 10 dollárért zsákolható be ez az igazi klasszikus, ráadásul egy extra csomag formájában, mert a letöltés mellé a teljes soundtrack, a kézikönyv, néhány háttérkép, és még jó pár papercraft is jár!

COMBCSONT SZORULT A VÁLTÓBA

Persze nem szabad azt hinni, hogy a Carmageddon tökéletes játék. Már a maga idején sem volt az, hisz ha jobban belegondolunk, a célját csak a maximalisták látják, mert ha nem hajt a minél több autó és pálya megszerzésének lehetősége, a büdös életben nem fogod a stáblistáig tolni a programot. Bosszantó lehet továbbá, hogy ez a verseny nem a szabályokról és a fair play-ről szól, hanem a csalásról, és erre a fejlesztők is rátettek egy lapáttal. Az ellenfelek autói néha sehogy sem akarnak megsérülni, egyes szinteken több a robbanó hordó, mint egy átlagos Doom-pályán, és az MI sok esetben szánt szándékkal letérít a következő ellenőrzőponthoz vezető útról – már ha olyan rendesek vagyunk, hogy egyszerűen nyerni szeretnénk. 1997-ben ráadásul egy sor ország tiltólistára tette a játékot, mert a benne szereplő szélsőséges erőszak teljesen öncélú. Illetve van még egy gond: még a GoG-on megvehető Max Pack sem mentes a technikai nehézségektől. A képeken látható grafika például a 3DFX támogatás emulálásával elérhető ugyan, de még egy kétmagos procival és erős VGA-val szerelt gépen is jó, ha kiizzadja magából a 15 fps-t. Az alacsony felbontású DOS-mód tökéletesen fut, de például a kicsit élesebb (és még mindig szoftveres renderelésű) Windows 95-ös opció egy külsős javítás letöltését igényli. Ennek ellenére bátran ajánljuk a Carmageddon kipróbálását, de szigorúan a PC-s, cenzúramentes változatot. Ha vevőnek érzed magad a brutális fekete humorra, a Stainless Games alkotása hosszú ideig kedvenced lehet.

Ha a Volkswagen is ezzel a dizájnnal küldené boltokba a bogárhátút, lehet, hogy jelentősen megugranának az eladások!

87%

A KEZDETEKTŐL A FŐELLENSÉGIG

[ÍRTA _CS_G] **Az eddigi cikkek során megpróbáltuk a Minecraftot úgy bemutatni, mint egy kötetlen, sok oldalról megközelíthető játékot, inkább a program lehetőségeire koncentrálva ahelyett, hogy a túlélő módhoz adtunk volna ötleteket. Most álljon itt egy gyorstalpaló arról, miként lehetséges eljutni a főellenfelekig, és hogy miképp tudjátok legyőzni őket.**

Mint a későbbiekben látni fogjátok, mindkét főellenség legyőzéséhez szükséges bizonyos taktika, de összességében az a legfontosabb, hogy a megfelelő felszerelés birtokában konfrontálódjatok velük – a szükséges tárgyak megszerzéséhez ugyan csak pár lépés kell, de mindez rengeteg időt igényel.

SZEREZZÜNK GYÉMÁNTOT!

Gyémánt csak a 16. szint alatt, leggyakrabban a 8. és 12. szint között található. Lépcsőzetesen jussatok le az említett szintek közé, ássatok egy 2x2-es alagutat, tetszőleges hosszban, majd ennek a falában vájjatok egy 1x2-es járatot, nagyjából 20 kocka hosszúságban. Mindezt ismételjétek meg két kockával arrébb, majd az alagút mindkét oldalán végig. Ezzel a módszerrel – és némi szerencsével – nagyjából negyedóra alatt találhattok gyémántot. Ha sikerült, máris készíthettek csákányt belőle!

OBSZIDIÁNBÁNYÁSZÁS

Ha megvan a gyémántcsákányotok, akkor már csak obszidiánt kell találnotok vagy készítenetek – igazából egyik módszer sem túl bonyolult. A gyémántlelőhelyek közelében gyakoriak a lávatavak is, és ezek közelében sokszor találkozhattok a szükséges anyaggal, de egy vödör vízzel ti is készíthettek, és ezután már csak ki kell bányásznotok, ami ugyan elég fárasztó feladat, de megéri szenvedni vele. Ehhez érdemes tűzálló pajzsot viselni, de könnyedén építhettek obszidiángenerátort is, amihez a YouTube-on találtok segítséget. Az ásvány a Netherbe vezető portál elkészítéséhez kell.

LÁTOGATÁS A NETHERBEN

Ha már van egy portálra való obszidiánotok, akkor ellátogathattok a Netherbe, ami egyáltalán nem veszélytelen. Érdemes megfelelően enchantolt pajzsot és egy jól felszerelt íjat beszerezni a ghastok ellen, meg persze szükség lesz rengeteg ételre is. Ha elég kitartóak vagytok, akkor megtalálhatjátok az egyik erődöt, ahonnan a következő cuccokat érdemes elhozni:

- Blaze rod: főzetkészítő állvány építhető belőle.
- Soul sand és Nether wart: farmot építhetünk belőle, ami a főzetkészítés alapja.
- Wither skeleton skull: hogy megidézhessük a Withert!

És ha már ott vagytok, akkor ne feledjétek, hogy mindig jól jön egy kis Glowstone Dust, már csak a világítás miatt is.

ÖLJÜNK ENDERMANT!

Az Enderman levadászása nem feltétlenül szükséges, mert a sekély vizek mentén gyakran botlunk ender-gyöngybe e nélkül is, de a megfelelő mennyiség ilyen módon csak nagyon ritkán jön össze. Az Enderman elleni legjobb módszer, ha egy négy blokk magas toronyra álltok, majd ránéztek, így ő nem tud megtámadni titeket, de ti egy gyémántkarddal könnyen megölhetitek. Ha a földről támadtok, akkor a lábára célozzatok, így nem tud teleportálni. A megfelelő páncélzat szintén nem árt ehhez a művelethez. Az ender-gyöngyből készíthettek Eye of Endert, amiből jó párra szükségetek lesz.

AZ END PORTAL MEGTALÁLÁSA

Az End Portal egy 12 portálelemből álló, 4x4-es, sarok nélküli négyzet, ami alatt inaktív állapotban láva található. A portálban általában van pár Eye of Ender, de a kapu aktiválásához ezeket ki kell egészítenetek úgy, hogy minden blokkban legyen egy. A kapu megtalálásához is ezekre van szükség: ha az Eye of Enderrel a kezetekben kattintotok a jobb gombbal, akkor a szem felszáll és a portál irányába repül, majd visszaesik. Ezt egészen addig kell ismételgetnetek, amíg az Eye of Ender el nem kezd egyenesen a portál irányába repülni. A portálok általában föld alatti erődökben találhatók, és a láva miatt érdemes óvatosan megközelíteni őket.

ENDER SÁRKÁNY

Egy hatalmas, sárkányokra emlékeztető szörny, ami teljesen fekete, kivéve lila szemeit és a szárnya szélén végighúzódó szürke csíkot. Ez a Minecraft legnagyobb és legösszetettebb szörnye, összesen 61 téglatestből épül fel. Csak az Endben él, és leszállás nélkül köröz a levegőben. Általában magasan repül, és csak akkor kerül a föld közelébe, amikor egy odalent álló játékosra támad. Támadásai ritkák, de gyorsan és erősen hajtja őket végre: telitalálat esetén 10 életpontot (5 szívecske) sebez. Mindig egyenes vonal mentén csap le, majd

a támadást követően egy hirtelen hátraarccal távozik. Az ütésen kívül egyéb támadása nincs, de ezzel bármilyen blokkot el tud pusztítani, kivéve az obszidiánt, az end stone-t és a bedrockot. Az Enderben található hatalmas obszidiánoszlopok tetején lévő ender-kristályokhoz közel repülve azok regenerálják a sárkány amúgy sem kevés életét, ami összesen 200 életpont (ez a játékos életpontjainknak a tízszerese).

AZ ENDER SÁRKÁNY MEGÖLÉSE

Miután elpusztítottátok az ender-kristályokat (addig a szörnnyel ne is foglalkozzatok, amíg ez nincs meg), a sárkány megölése már csak idő kérdése – de nézzük, milyen felszerelésre lesz szükségetek, hogy túléljétek ezt a kalandot!

KARD

Méghozzá nem is akármilyen kard, hanem gyémántkard. Hatalmas sebzést érhettek el vele, ha közvetlen közelről fejbe vágjátok vele a sárkányt, de azt is tudni kell, hogy ezzel elég nagy kockázatot vállaltok – nem árt megjegyezni, hogy egy megfelelően időzített védekezéssel elég sok életpontot spórolhattok meg. A Fire Aspect Enchant szintén ajánlott; nem sebez többet a sárkányon, de a kötekedő Endermeneket távol tartja. Fontos továbbá, hogy az egyéb enchantok sincsenek hatással a sárkányra.

ÍJ ÉS (RENGETEG) NYÍLVESSZŐ

Ez a legfontosabb eszköz, több szempontból is: kellő távolságból lehet vele kiiktatni az ender-kristályokat (az elpusztításukkor felrobbannak), és a sárkányhoz sem kell közel mennetek. Érdemes több íjat is magatoknál tartanotok, és fontos, hogy legalább az egyik Infinity Enchanttal legyen felszerelve, mert így jóval kevesebb nyílvesszőt kell magatokkal vinnetek.

ÁGY

Igen, ez egy nagyon meglepő felszerelés, de az ágyak az Enderben felrobbannak! Ez akkor történik, ha leteszünk egyet, majd utána megpróbálunk aludni. A detonáció minket is megsebez, de a sárkányt is, ráadásul nagyobbat szól, mint a TNT.

EGY BLOKK ÉPÍTENI

Itt a cobblestone a legkézenfekvőbb, mindig sok van belőle, és nem kár érte, ha elhasználjuk. Érdemes jó pár halmot magatokkal vinni, hiszen később tornyot építhettek belőlük a mászáshoz.

TOVÁBBI TIPPEK:

- Egy vödör víz sem árt, így kellő távolságban tarthatjátok az Endermeneket.
- Az étel nem annyira fontos, egy pár dinnye pont elég lesz.
- A főzetek közül a Healing a leghasznosabb, de a Regeneration is jól jöhet.
- Gyémántpáncél ajánlott.

TAKTIKA A SÁRKÁNY ELLEN

A sárkány megölésének legegyszerűbb módja, ha egy tornyot építve, kellő távolságból (nyíl segítségével) kiiktatjátok az ender-kristályokat. Ha ezt pont akkor teszitek, amikor a sárkány regenerálódik, akkor meg is sebesül a kristály megsemmisülésekor. Ha jól építitek meg a tornyot, akár több kristályt is elpusztíthattok egyszerre. Ezután érdemes a földön védekezni; ha nem néztek közvetlenül a sárkányra, akkor rátok támad, és ti felkészülve várhatjátok egy íjjal. Ez még így is sok időt vesz igénybe, és a körülöttetek lévő Endermenek is megnehezíthetik a dolgotokat, de ezen a ponton a nehezén már túl vagytok.

Ha a sárkánynak teljesen elfogy az élete, akkor megáll egy helyben, és fényes ragyogás közepette szétfoszlik. Ezután elkezd potyogni rengeteg tapasztalati pont (12.000, avagy 0-ról 78-as szint), és megjelenik a kijárati portál, közepén a sárkánytojással. Utóbbit piston segítségével tudjátok mozgatni, de figyelnetek kell, hogy ne essen bele a portálba. A tojásnak egyelőre nincs gyakorlati haszna, csupán egy remek dísz. A portálba lépve jön a záróképernyő, amin egy elég hosszú szöveg olvasható – ha nem vagytok kíváncsiak rá, akkor az Esc billentyűvel továbbléphettek. Ezután visszakerültök a spawn-helyre vagy az ágyatokhoz. Fontos, hogy a sárkány legyőzését követően is érdemes visszatérni az Endbe, mert remek Enderman-farmot építhettek itt.

WITHER

A játék másik főellensége egy lebegő, háromfejű, fekete szörny, melynek a gerincén kívül nincs más testrésze. Ez a lény nem található meg a természetben, hanem úgy hozhatjátok létre, mint a támogató mobokat. Négy soulsandet kell T alakba helyezni, majd ezután arra kell három Wither skeleton skullt pakolni (ezek a Nether-beli erődökben találhatók).

A Wither rendkívül agresszív, és a játékoson kívül minden egyéb élőlényt is megtámad, kivéve az élőhalottakat. Elég gyorsan mozog, és az áldozataira a fejéhez hasonló lebegő képzetekkel támad, amelyek becsapódáskor felrobbannak, telitalálat esetén 5 életpontot sebezve. A Wither mindhárom feje külön mozog, így egyszerre három különböző célpontot is képes támadni. Kétfajta koponyával tüzel, van egy gyorsan mozgó fekete, ami a Ghast tűzgömbjéhez hasonló pusztítást végez, és egy kék, lassan mozgó (ez csak normál, avagy annál nehezebb fokozatban érvényes), melynek robbanása szinte mindent elpusztít, így jóval nagyobb károkat okozva. A becsapódások másik következménye, hogy a játékos egy „wither" nevű hatást szenved el, ami hasonló a mérgezéshez, de nem halálos, ráadásul az életerő-mutatót fekete szívecskékre változtatja, ezzel lehetetlenné téve a játékos számára, hogy megállapítsa, mennyi élete maradt.

A Wither az Ender-sárkányhoz hasonlóan le tudja rombolni a körülötte lévő blokkokat, ha túl kicsi neki a hely, vagy ha azok megsebzik. Az életereje csak akkor látható, amikor a szörny irányába nézünk, értéke 300 életpont, és 20 másodpercenként egy pontot regenerálódik. A Wither érdekessége, hogy a játékos által lehelyezett fáklyákat eloltja, amik már nem gyulladnak meg újra.

A Wither első ránézésre nem tűnik nagy falatnak, azonban ha nem készültök fel ellene rendesen, akkor pillanatok alatt végez veletek

A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

KARD

Csak gyémántkard jöhet számításba, méghozzá Smite vagy Knockback enchanttal.

ÍJ ÉS (MÉGTÖBB) NYÍLVESSZŐ

Ezt nem tudjuk olyan jól használni, mint a sárkány esetében, mert a Withert, ha az életereje a felére csökken, egy erőtér védi, ami megóvja a nyílvesszőktől. Itt a legjobb enchant a Power, de egy Infinity itt sem jön rosszul.

PAJZS

Kötelező felszerelés a teljes gyémántpajzs, plusz a Protection IV effekt, ami megvéd a wither-hatástól, ez pedig nagyon hasznos. Ezen kívül érdemes jó pár gyógyító főzetet bekészíteni, akár dobható formában is, ugyanis ez a Withert sebzi, téged pedig gyógyít. Az enchantolt aranyalmából érdemes egy-kettőt beszerezni, ugyanis ez a legtöbb Wither támadásfajta ellen hatásos. A támogató mobok itt általában nem válnak be, de elég kis helyen (3 blokk magas), úgy 3-4 sasgólemnek sikerülhet elintéznie a szörnyet.

TAKTIKA

Amikor megteremtettétek a Withert, az első dolgotok az legyen, hogy elfuttok. A folyamatot hatalmas robbanások kísérik, amik eléggé átrendezik a terepet. Ezután menjetek vissza, és támadjatok nyílvesszőkkel és dobálható főzetekkel (az Instant Health II a legmegfelelőbb), majd ha a Wither élete 50% alá csökkent, akkor folytassátok a főzetekkel való dobálását, és végezzetek vele a kardotokkal. Ha jó felszerelésetek van, akkor az egész küzdelem nagyjából öt percet vesz igénybe.

Érdekesség, hogy mivel a Withert ti magatok teremtitek, ezért könnyen bezárhatjátok egy csapdába, ami egy cobblestone generátor segítségével összenyomja őt, mert a kövek gyorsabban teremnek, mint ahogy azt a Wither el tudná pusztítani. A szörny halálát követően a játék Nether-csillagot dob, amit a Beacon felépítéséhez használhattok.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD Vörös veszedelem

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft (augusztus 12-től 4990)** KIADÓ **Tripwire Interactive** FEJLESZTŐ **Tripwire Interactive**

A szovjet front most igen hálás téma a játékpiacon, elég csak pár oldalt lapozni a Company of Heroes 2 tesztjére, vagy elugrani egy közeli szoftverüzletbe, és lecsapni az ahhoz képest szinte ingyen osztogatott Red Orchestra 2-re, mely szintén az orosz földanyácska védelmére kelő, sokszor fegyvertelen fiatal katonák zubbonyába bújtatja a háborús szimulátorok szerelmeseit. Mert ami első ránézésre sima FPS-nek tűnik, valójában komoly, többjátékos módra kihegyezett, összetett taktikát igénylő program. A Red Orchestra 2-ben nem fogunk eszeveszett Rambo módjára előrontani a fedezékből, és a mesterlövészek sem játszhatnak istent a számtalan camper-ponton. A Steam rendszerét használó Heroes of Stalingrad kifejezetten nehéz, egyszersmind hatásos és okos játék, melyet a különlegességek, illetve a téma felnőtt szerelmeseinek figyelmébe ajánlunk. Ha érettebb szórakozást keresel, mint a legújabb CoD, akkor már csak a haverokat kell meggyőzni és védhetitek is a hazát – természetesen mihaszna életetek árán.

Csacska Család MAFIA II: SPECIAL EXTENDED EDITION

ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **2990 Ft (augusztus 12-től 4990)** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **2k Czech**

Sajnos tény, hogy az első Mafia, mely egy korát megelőző és még most, tíz évvel később is sokkoló gengsztertörténet, egy gyengébb minőségű és fájdalmasan rövid folytatást kapott. Ugyanakkor ha elvonatkoztatunk az Illusion Softworks kortalan mesterművétől, egy élvezhető, drámában gazdag történetet kapunk a Mafia II személyében, ami ráadásul úgy néz ki, hogy az állunk is leesik – bizony, a játék grafikusmotorja mindmáig ámulatba ejtő látványt présel ki magából, és még csak nem is igényel különösebben erős hardvert. És bár teljes áron a hatórás játékidő rablásnak tűnhetett, most olcsón hozzá lehet jutni a csehek remekéhez, sőt mi több, a Special Extended Edition kiadás magába foglalja a Mafia II-höz kiadott hét DLC-t is. Új autók, ruhák, fegyverek és küldetések várnak ránk, melyek összességében már elégnek bizonyulnak ahhoz, hogy vidám mosollyal az arcunkon fizessünk ki pár ezer forintot ezért a változatért. Ráadásul a Mafia II steames, tele achievementekkel, szóval a teljesítmény-megszállottak is jól járnak.

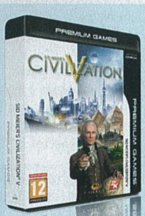
CRUSADER KINGS II A kereszt nevében

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft (augusztus 12-től 4990)** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Paradox Development Studio**

Az úgynevezett grand strategy műfaj a stratégiai játékok egy viszonylag kevésbé ismert ága, melynek oka elsősorban az, hogy ezek a címek nem a grafikával vagy a dinamizmussal adják el magukat, hanem szimulációs jellegű játékmenetükkel, amiből tulajdonképpen csak egy gigantikus világtérképet lehet látni. A stílus olyan királyai mellett, mint a Hears of Iron-sorozat vagy az Europa Universalis III, ugyan nehezen, de labdába rúghat a Crusader Kings II is, mely címéből adódóan a keresztesháborúra és annak utóhatására koncentrál a középkori Európában. A kampány 1066-ban indul és átível négy évszázadot, mindezt a Paradoxtól megszokott minőségben. A játékban komoly szerep jut a diplomáciának és a játékos által alapított vérvonal menedzselésének, de természetesen a háború útja is járható, csak senki se várjon brutális, 3D-s összecsapásokat – az uralkodók szintjén az elhulló harcosok nem többek statisztikai adatnál. Ha pedig unjuk az MI-t, jöhet a 32-fős multi – egy meccs hetekig tarthat!

Világok harca CIVILIZATION V

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **2990 Ft (augusztus 12-től 4990)** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **Firaxis**



A Civilizaton-sorozatot aligha kell bemutatnunk a stratégiai játékok rajongóinak. A magazinunk megjelenése környékén érkező Civilization V: Brave New World kiegészítő alkalmából pedig éppen időszerű lehet lecsapni az alapjátékra, melyben korokon és kultúrákon átívelő gazdasági és társadalmi fejlődés szemtanúi lehetünk, 18 történelmi civilizáció irányítása közben. A játék egészen elképesztő skálával nyit: a kőkorszaktól indulva játszhatunk, hogy különösebb cél nélkül egészen az űr meghódításáig menedzseljük népünket, közben háborúkat vívva, diplomáciai kapcsolatokat ápolva, dinasztiákat alapítva, államformák sorát kipróbálva. A Civilization V egy grandiózus alkotás, melynek minden, a körökre osztott stratégiákért rajongó játékos polcán ott a helye – mind fizikai, mind pedig digitális formában, hisz a Sid Meier nevével fémjelzett program a Steam rendszerén aktiválandó, hogy az egyjátékos módot letudva (azaz inkább megunva) gördülékeny online élményben lehessen részünk. A játék új kiegészítőjét a következő számban teszteljük!

STREET FIGHTER X TEKKEN Utcai keresztezés

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft (augusztus 12-től 4990)** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Capcom**

Jelen számunkban végre a PC-s Mortal Kombat is bemutatkozott, de persze kár lenne megfeledkezni a másik nagy sorozat, a Street Fighter számítógépes változatairól. A Capcom szériája évek óta rendszeres vendég a windowsos konfigurációkon, sőt, még a Street Fighter X Tekken című, igen érdekes mixet is elhozták PC-re, mely a két ismert verekedős széria legnagyobb harcosait ereszti egymásnak, az SF-től megszokott, képregényes grafikai stílusban. Mindig kíváncsi voltál, hogy Jin vagy Ryu erősebb-e? Vagy hogy Chun-Li megtépné-e a szexis Ninát? A válasz ebben a programban rejlik, megannyi játékmód, kidolgozott online rendszer és látványos, stílusos grafikai tálalás mellett. A játékmenet persze nem sokat örökölt a Tekkenből, az SFXT ízigvérig Street Fighter, de ez végső soron nem baj. Sokkal nagyobb hátrány, hogy akárcsak a Mortal Kombat, a Capcom hibridje is kontrollerfüggő, klaviatúrával még az oktatómód is extrém kihívás. Igaz, az olcsó ár mellett futja egy Xbox 360-as gamepadre is.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Gas Guzzlers: Combat Carnage (3490 Ft), **Hitman Quadrilogy** (2990 Ft), **Alpha Protocol** (2290 Ft), **Rome: Total War Anthology** (2290 Ft), **IL-2 Sturmovik 1946** (2290 Ft)

Microsoft Close Combat - Off the Beach Battle 1
Game Options Help

CLOSE COMBAT

[ÍRTA **STÖKI**] **A Company of Heroes 2-vel a hagyományos PC-s játékok egyik nagy túlélő műfaja és témája jelentkezett újra, amiben a magyarok is sok szépet alkottak: a második világháborús valós idejű stratégia. Nosztalgiarovatunkban is egy ilyet idézünk fel, méghozzá egy olyan darabot, ami nem grafikájával vagy sztorijával vette le a játékosokat a lábukról, és csak egy szűkebb réteg képviselői szerették – de ők nagyon.**

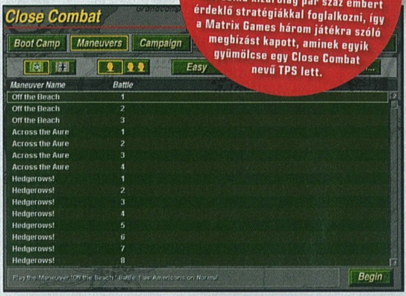
Furcsállod, hogy mit keres a fenti katona a Close Combat visszaemlékezésben? Itt a megoldás: az Atomic Gamest 2005-ben felvásárolta a Destineer. Az új tulaj nem szerette volna kizárólag pár száz embert érdeklő stratégiákkal foglalkozni, így a Matrix Games három játékra szóló megbízást kapott, aminek egyik gyümölcse egy Close Combat nevű TPS lett.

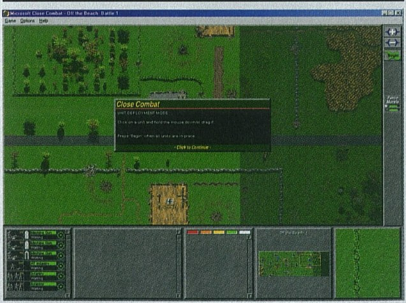
A minneapolisi Atomic Games nem kavart sok vizet a játékiparban, mégis évtizedek óta megvan, szép csendben prosperál, fennmaradását pedig két szónak köszönheti: Close Combat. A sorozat 1996-ban indult, több részt megért egy lelkes rajongótábor nagy örömére, aminek tagjai a Starcraft zúzása és a Command & Conquer látványa helyett inkább az életszerűségre izgultak rá. A Close Combat ugyanis azzal villantott nagyot, hogy realisztikusan próbálta megközelíteni a valós idejű stratégia zsánerét, ami pedig általában nem a valósághűségről szól.

A NEM ISMERT KLASSZIKUS

A legelső Close Combat nagyjából a második Warcraft és a Red Alert kortársa volt, amikor még az RTS-ekben nem volt túl erős elvárás a pöpec grafika, de a Close Combat ezzel együtt is csúnyácska volt. Muszáj volt neki, mert ha életszerű akart lenni, egyrészt figyelnie kellett a méretarányokra, másrészt sok-sok statisztikát, szimulált értéket kellett számon tartania. Így a játék képernyője úgy nézett ki, hogy aránylag nagy részét elfoglalta a kezelőfelület, a maradékon meg madártávlatból lehetett nézni és irányítani aprócska tankokat és még apróbb gyalogos egységeket, amiket már eltalálni is nagy sikerélmény volt az egérkurzorral. Cserébe viszont a program sok olyan apróságot kezelt, ami akkoriban (és néha ma is) még kuriózumnak számított. Például figyelembe vette a harcoló katonák pszichológiai állapotát, állóképességét, vagy azt, hogy mennyire sérült az adott egység. Természetesen a tapasztalt katonák jobban küzdöttek és a lőszer is véges volt – ha elfogyott, lehetett bajonettel küzdeni vagy töltényt keresni az elesetteknél. Sőt, a megadás is lehetőség volt, mert egy fogságba esett katona még ebben a világban is többet ér, mint egy halott. A játékos ezeket szem előtt tartva aprólékosan eltervezve – és főleg óvatosan – irányíthatta az embereit. A megfontolt haladás már csak azért is volt ajánlott, mert a Close Combat valójában nem RTS volt, hanem RTT, azaz egy megadott szakaszt mozgathattunk, és ha valaki meghalt, nem lehetett hipp-hopp újratermelni a hátországban álló egységgyárak valamelyikében. (Ezt a játékstílust kicsit lazábban pár évvel később a Commandos dolgozta fel).

Talán ez a rovat első olyan játéka, amit még ötnél is kevesebb ember ismer itthon – természetesen Stökin kívül.





Ha sose hallottál a Close Combat-sorozatról, ne lepődj meg: csak kevesen emlékeznek rá, és akik akkoriban aktív rajongói voltak, azok többsége mára már otthagyta a videojátékokat

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Atomic Games

KIADÁS ÉVE
1996

PLATFORMOK
Macintosh, Windows

HA EGY GÉPEZET BEINDUL...

A Close Combat nem volt olyan kasszasiker, mint az említett kortársak, de a katonai és történelmi témájú könyveket bújó hipszterek igényét jól kiszolgálta – nagyjából az lett az RTS-ek körében, ami később az ArmA az FPS-ek között. Rajongótábora eltartott 2000-ig még öt folytatást, aztán a sorozat némi útkeresés (vagyis pár borzalmas, színtiszta akciójáték) után visszatért a gyökerekhez, és 2007-től jöttek az első játékok remake-jei. Sikerét időközben a Combat Mission széria készítői is megirigyelték (szintén nem az a sorozat, ami a szépségével dicsekedhet), és akár-csak a Close Combat, az is elvegetálgat a mai napig. Úgy tűnik tehát, hogy második világháborús stratégia igény lesz, amíg PC létezik, és ezzel végül is nincs semmi baj.

A NAGY XBOXMECCS

[ÍRTA STÖKI] Az elmúlt hetek legforróbb témája a két érkező konzol, a PlayStation 4 és az Xbox One harca volt, erről szólt a júniusi E3, de a show-t követő hetek is szolgáltak további fejleményekkel. A játékosok többnyire dicsérték a PS4-et és ekézték az új Xboxot, de az igazság ezúttal sem fekete-fehér.

A Sony megnyerte az E3-at – szóltak a híradások június második hetében, amikor a legfontosabb videojátékos expó nulladik napján a PlayStation konzolok gyártója olyan mélyütést vitt be a Microsoftnak, ami még sokáig példa lesz a marketingtankönyvekben. Most, több héttel az események után már hátrébb lehet lépni kettőt, és nyugodtabban, messzebbről szemlélni a történteket.

A NAGY HÁTRAARC

Azok kedvéért, akik az egészről lemaradta, egy rövid összefoglaló: a most regnáló konzolgeneráció hardvere kicsit öregecske már, nyakára nőtt a PC, piaci elemzők évek óta várják már az új konzolokat, amik idén végre meg is érkeznek. A PlayStation 4-et februárban mutatta be a Sony, a Microsoft májusban leplezte le az Xbox One-t, de további nagy bejelentéseket az E3-ra vártunk.

Még a show előtt jött azonban egy hidegzuhany, amikor a Microsoft tiszta vizet öntött a pohárba, és részletesen megmagyarázta azokat a ködös megjegyzéseket, amiket korábban elejtett, és amikkel a gép állandó netkapcsolatára és a használt játékok korlátozására utalgatott. Ez a tiszta víz sokaknak nem ízlett, a Microsoft ugyanis közölte, hogy új konzolja 24 óránkénti netkapcsolatot igényel majd, és a rendszer úgy lesz megoldva, hogy a játékokat gyakorlatilag csak egyszer lehet majd továbbadni. A bejelentésekre felrobbantak a kapcsolódó fórumok, a mémgyárak pedig három műszakban ontották a Microsoftot cikizó képeket.

Emiatt már eleve nehéz helyzetben indult a cég az E3-on, de még az árháborúból is rosszul jött ki: 499 eurós árat jelentett be az Xbox One-nak, de a Sony pár órával később a saját sajtótájékoztatóján 399 eurós árcédulát ígért a PS4-nek. És persze a japánok nem hagyták ki a korábbi hetek által feldobott ziccert: jól érthetően hangsúlyozták, hogy a PS4 nem fog netkapcsolatot igényelni, és a használt játékok vételét, eladását és elajándékozását sem korlátozza. A bejelentést olyan ováció fogadta, amilyet pályafutásom alatt nem hallottam az E3-akon.

Az expó aztán lezajlott, de alig ült el a show által felvert por, a Microsoft csavart egyet a sztorin: bő egy héttel az E3 után Don Mattrick, a cég szórakoztatóelektronikai részlegének elnöke személyesen jelentette be, hogy a cég visszavonja a népszerűtlen

újításokat. Vagyis az Xbox One nem igényel majd 24 óránként netkapcsolatot, és a használt játékokkal kapcsolatosan sem vezetnek be korlátozásokat.

A STEAM ÖRÖKÉBEN

Könnyű lenne úgy értelmezni a történteket, hogy a Microsoft engedett a népharagnak, vagy hogy a cég megijedt, hogy a PS4 mellett nem rúg majd labdába, és jól felfogott piaci érdekétől vezérelve hátrált meg. De ennél azért bonyolultabb a dolog.

Ha megkérdezném a PC Guru olvasóit (hangsúly a PC-n), hogy mi volt a játékiparban az elmúlt évtizedben a legjobb dolog, valószínűleg a többség a Steamet említené. A Valve digitális játékterjesztő platformja idén lesz még csak tízéves, de sikere fényes és hangos: 54 millió aktív felhasználóval (bár ebből egy nap 3-4 milliónál több sosincs online) bőven pariban van a nagy konzolokkal, több mint kétezres játékfelhozatala is impozáns, és remek, pár eurós akciókkal melengeti a júzerek szívét. Az akciókat éppen a digitális terjesztés teszi lehetővé, ami megkerül csomó költséges kereskedelmi csatornát, átlépi a használtjáték-kereskedőket is, így egy játék árából arányaiban több juthat a fejlesztőkhöz. Gyakran az is megéri nekik, hogy már egy-két hónappal a megjelenés után olcsóbban áruljanak egy-egy új játékot (nem is beszélve azokról a szoftverekről, amik dobozos formában elbuktak, de Steamen így sikeresek lettek, lásd Psychonauts).

KONZOLOS STEAM

Ugyan közvetlenül nem jelentette ki a cég (bár megjárta a netet egy állítólagos Microsoft-alkalmazott gondolatmenete a témában), de ebbe az irányba mutatott az Xbox One több újítása, még a népszerűtlenek is. Kezdjük a netkapcsolattal: az ugye elengedhetetlen a digitális terjesztéshez. A Steamet is úgy a legkényelmesebb használni, és úgy ad a rendszer teljes élményt, ha egy neten lógó gépről használjuk. A 24 óránként kötelező netkapcsolat már más tészta. Redmondban talán úgy tűnt, hogy ez már elvárható a világtól, de rá kellett jönniük, hogy nem – az amerikai hadseregtől a fejlődő országokban élő gémerekig sokan jelezték ezt.

A másik érzékeny pont a használt játékok korlátozása, ami a netpárával együtt sokakból heves DRM-átkokat hozott ki. Van egy rossz hírem: a Steam is DRM-et használ, a kezdetek óta. A rövidítés ugyanis önmagában nem ördögtől való, csak annyit jelent, hogy digitálisan történik a szerzői jogok kezelése. Ezt lehet okosan és bután csinálni – a Valve okosan csinálja: ha a játékos megvesz egy programot, az neki onnantól megvan, és bármilyen gépre feltelepítheti és használhatja, viszont nem

adhatja el másnak, a Steamen egyáltalán nincs használtjáték-kereskedelem (bár a korlátozás feloldására vannak jelek, például egy jelenleg is zajló per Németországban). Hasonló modellben gondolkodott a Microsoft is, mégis népharag lett a vége. Nyilván ennek marketingokai is vannak (a Microsoftból az emberek egy része nem néz ki Steam-szerű szuperakciókat), de a nagyobb gond talán az volt, hogy a vállalat túl hirtelen akart váltani. A Valve apró lépésekkel taposta ki az utat, amin járt, a Microsoft pedig egyszerre szeretett volna egy nagyot ugrani, és ez rossz ötletnek bizonyult. Az elképzelés azonban alapjaiban nem rossz, és sokkal inkább jövőbe mutató , mint a PS4 rendszere.

Bal oldalt Marc Pincus, a Zynga alapítója és eddigi elnöke, jobbra pedig Don Mattrick, a Farmville-es cég új helytartója

VETTÉK A LAPOT

Az egész balhéban egy folyamatosan visszatérő jó hír azért volt: az, hogy a Microsoft tudja venni az adást, hallgat a játékosok visszajelzésére. Kezdődött egy Adam Orth nevű Microsoft-középvezetővel, aki nagyon lekezelően üzengetett a netkapcsolatot kritizáló játékosoknak – tőle rövid úton megszabadultak. Aztán jött a májusi konzolbemutató, ami nagyrészt az Xbox One szolgáltatásairól szólt, és nem nagyon jelentettek be játékot. Ezt a hiányt sokan szóvá tették, ezért az E3-as

Adam Orth fényes karrierjét nagy szája és pökhendisége törte meg

prezentáció gyakorlatilag csak a játékokról szólt, nagyon szikáran, minimális bullshittel. Aztán jött az említett visszakozás a kötelező netkapcsolattól és a használtjáték-korlátozástól. És a legújabb hír, ami éppen a cikk írásakor futott be július elsején: Don Mattrick elmegy a Microsofttól. Nem tudni, hogy önként vagy menesztik, de az a tény, hogy a Zyngánál landol (amely az elmúlt évi teljesítménye alapján lassan süllyedő hajó), arra utal, hogy inkább az utóbbi. Akárhogy is, vezéráldozat ez a javából, ami azt jelzi, hogy a videojátékos piac baromi fontos a Microsoftnak.

De még a változásokkal együtt is a Sonynak áll a zászló most, mert még mindig ott van az a százeurós különbség az árban. Persze az Xbox One-hoz lesz új Kinect, úgy lesz 499 euró, a PS4-hez meg külön kell majd kamerát venni, ha mozgásérzékelős játékokkal akar játszani az ember – de ez megint olyan dolog, amit el kell magyarázni a játékosoknak, szépen becsomagolni nekik. Ha valamit, azt le kell vonnia tanulságként a Microsoftnak, hogy piárban nagyon bele kell húznia, mert az utólagos tűzoltásokra nem lehet hosszú távú üzleti stratégiát építeni. Mattrick utódjának nem lesz könnyű dolga, az biztos.

Nekünk, játékosoknak pedig, akik hajlamosak vagyunk végletekben gondolkodni, ha kedvenc szórakozásunkat érezzük veszélyben, azt a konklúziót kellene talán levonnunk, hogy az ilyen sztorikban nincsenek jók és gonoszok: nem úgy működik a piac, hogy a Microsoft megölné a játékokat, de a Sony megmenti őket. Egyszerűen annyi történt, hogy egy cég megpróbálkozott egy merész újítással, és ez első körben nem jött be neki. Talán legközelebb.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

WORLD OF WARCRAFT

➲ Ahoy Tika!

A World of Warcrafttal akadt problematikám, mégpedig az, hogy van a Deathstalkers in Shadowfang nevezetű quest, és nagyon kéne az item, ami érte jár, de nem tudom, hogy hova kéne menni. Nem tudom, hogy hol van az a Shadowfang nevű település, mert még a World mapon is kerestem, de nem találtam. Úgyhogy nagyon örülnék a segítségednek/segítségeteknek.
Hatalmas köszönet előre is! ➲ ADAM

A Silverpine Forestnél keresd Shadowfang keep név alatt, és hogy megkönnyítsem a dolgot, mellékelek egy térképet is: http://tinyurl.com/qjfto96.

F1 2010

➲ Kedves PC Guru Team!

Az F1 2010 című játékkal akadt egy kis gondom. Történt ugyanis, hogy újratelepítettem az oprendszert, majd felraktam az F1 2010-et, elindítottam a játékot, bejelentkeztem a GWFL profilomba, azonban a játék nem engedett save file-t létrehozni, és ezt írta ki: „Operation failed. Save data is corrupt. Autosave failed. An error occured while creating the autosave file. The file was not created."

Utánanéztem a neten, és ez sok embernél előfordult már, de főleg akkor, ha már meglévő mentett fájlt akart betölteni. Nálam viszont nem erről van szó, mert én egyszerűen csak egy új játékot akarok kezdeni, de így nem fogja elmenteni a haladásomat. Próbáltam a GWFL-ban offline profilból futtatni a játékot, de így sem tudott save file-t csinálni. Újratelepítése előtt tökéletesen futott a játék, akkor még Windows 7 x64-en. A mostani oprendszerem Windows XP x64. Előre is köszönöm a segítséget!
➲ MARCELL

Hát, ahogy én látom, a Windows XP 64 bit tett be neki (nyilván komoly oka volt az oprendszer váltásnak, de ha mégsem, akkor javaslom, hogy térj vissza a Win7-hez, nem csak emiatt...). A Codemasters annak idején egy kisebb közleményt is kiadott, hogy az akkor újnak számító GFWL-lel összeakad a játékszerük XP 64 bit alatt, és mivel utóbbi egy kifutott termék, nyilván az MS sem erőlködött, hogy legyen megoldás. Egyébként a Codemasters a következő megoldást javasolta annak idején: le kell szedni a Games for Windows Live-ot a gépről, és egy régebbi verziót, konkrétan a 3.0-t feltenni, majd offline profilból játszani. Ja és nem hagyni, hogy frissítsen, mármint a GFWL.

STARCRAFT 2

➲ Sziasztok!
Két kérdésem van a Starcraft 2-vel kapcsolatban.
1. Tényleg folyamatos internetkapcsolat kell hozzá, vagy csak a multiplayerhez?
2. Van benne skirmish mód, vagy valamiféle single player mód a kampányon kívül?
Előre köszönöm a válaszotokat!

1. Lehet offline módban játszani, de akkor teljesen le kell tölteni a játékot, és azt hiszem még olyan megkötés is van, hogy havonta legalább egyszer fel kell lépni online.
2. Igen, van skirmish.

GTA: SAN ANDREAS

➲ Kedves Guru!

Azt szeretném megkérdezni, hogy lehet visszaállítani a képernyőfelbontást az MTA (Multi Theft Auto)-ban? Mert azt írja ki, ha elindítom, hogy: Input not supported! Kérlek, segítsetek! Üdv: ➲ MILIX

A Dokumentumok/GTA San Andreas/User Files mappában van egy gta_sa.set nevű fájl, ha ezt törlöd, akkor minden beállítás, beleértve a felbontást is, visszaáll az alapértékre.

MAFIA

➲ Sziasztok!
Olyan problémám van, hogy tegnap megjött a kedvem a Mafia első részéhez, és fel is telepítettem. De furcsálltam, hogy nincs hangeffekt a menüpontváltások közt. Majd elindítottam a sztorit, és a karakterek sem beszéltek, csak környezeti és egyéb hangeffektek (lövés, autó/motor hang, étteremben kés- és villakoccanás stb.) voltak. Szóval, ha tudtok valami megoldást, akkor legyetek szívesek írjátok meg, mert eddig működött minden. Előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ ZOLI

Ha esetleg Win XP-t használsz, van egy tippem: a Start menü Futtatás részébe írd be, hogy dxdiag, aztán a feljövő ablakban a Hang/Sound fülnél a hardveres gyorsítás csúszkát húzd le teljesen.

SKYRIM

➲ Kedves PC Guru szerkesztőség!

A következő játékkal kapcsolatban kérem a segítségeteket. A karakterem vámpírrá változott, és ez 2 dolog miatt kellemetlen nekem:
1. Nappal nem töltődik vissza a staminám.
2. A városokban megtámad mindenki (anélkül, hogy ott bármit csináltam volna). Meg lehet valahogy a karimat gyógyítani a vámpírságból (és ha nem, akkor hogyan tudnám elérni azt, hogy a városlakók és őrök ne támadjanak rám, amikor megérkezek egy városba)? A választ előre is köszönöm.

Nem is olyan régen szerepelt ez a kérdés, úgyhogy csak röviden megpróbálom összefoglalni a dolgot. Vámpír vagy, nem ittál vért, ezért kvázi egyre mélyebbre süllyedsz a jelzett állapotban, és mindenki felismer, ám ha iszol, szabadon közlekedhetsz újra. A gyógyulás az első három napban gyógyital vagy Talos oltárának érintése, a későbbiekben (az átalakulás után) pedig egy quest. Térj be (éjszaka) bármelyik ivóba, és érdeklődj a kocsmárosnál az aktuális pletykákról, itt kiderül, hogy Morthalban egy Falion nevű férfi afféle vámpírszakértő. Nosza, beszélj vele, és el is indul a gyógymódhoz vezető folyamat. Kell egy fekete lélekkő (Black Soul Gem), amit a Soul Trap (lélekcsapda) varázslattal, vagy egy ilyesfajta bűbájt birtokló fegyverrel tölts fel (a banditák tökéletesek e célra), a fickóhoz visszaviszed, jön egy rituálé, és egészséges leszel, mint a makk.

WORLD OF TANKS

➲ A World of Tanks nevű játékkal az a gondom, hogy amikor „rábökök" az indítás gombra, akkor bejön egy fekete képernyő aztán ennyi. Mi lehet a baj? Előre is köszi! ➲ PETI

Ez egy régebbi telepítés, tehát korábban működött? Általában a fekete képernyő akkor szokott előjönni, ha az egyik feltelepített mod rossz, nem passzol a verzióhoz (pl. mert időközben frissült a WoT). Tehát a modokat töröld, és úgy próbáld elindítani.

GTA: VICE CITY

➲ Kedves Tika!

Nemrégiben megvettem a GTA: Vice Cityt. Sikerült föltenni a gépre, elindul, de amikor Lance-szel el kell menni a fegyverboltba, és beleállok a lila körbe, akkor kifagy a játék. Azt írja ki, hogy a gta_vc.exe működése leállt. Mitől lehet ez? Válaszodat előre is köszönöm. ➲ BÁLINT

Nem nagyon találtam pontosan erre a szituációra illő precedenst, de azért a következőt próbáld ki:
GTA VC ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és a Futtatás a következő komp... elé pipa, majd alatta állítsd át Windows XP SP3 kompatibilitási módba, és okézd le.

STEAM, FRAPS

➲ Szia, Tika!
Két kérdésben kérem a segítséged!
1.: A Steamen szoktak lenni ezek a free weekendek, meg béták. Most épp a Company Of Heroes 2 van soron. Le is töltöttem, elindítom, de be sem jön, el sem indul, és nem tudom mi lehet a baj. Ellenőriztettem a játékfájlokat, de az se segített. Ugyanez volt a CoD BO2 Multiplayer free weekendnél is.
2.: Hogyan lehet beállítani, hogy a Fraps vegye a mikrofonom és a játék hangját? Mert a record sound elé pipát tettem, de nem veszi!
Előre is köszi hogy válaszolsz. ➲ FECÓ

1. Indítsd rendszergazdaként a Steamet (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), majd közvetlenül a Steam Játékok nézetéből a cuccot.
2. A Record Win7 sound opció csak a Win7 hangját veszi, tehát pl. a játék hangját. Ahhoz, hogy a mikrofoné is felkerüljön a felvételre, a Record external input elé is tegyél pipát, és ellenőrizd, hogy az alatta lévő rubrikában a mikrofonod szerepel-e (ha nem, akkor irány a Vezérlőpult, Hardver és Hang, Hang szekció, itt pedig a Felvétel fülön a mikrofonod legyen az alapértelmezett eszköz). Ha nagyon zajos a mikrofon, vagy nem folyamatosan fogsz beszélni, akkor a Frapsban az Only capture while pushing funkció elé is tegyél pipát, amely az utána jelzett gombbal áll összeköttetésben, magyarul amíg a kiválasztott gombot nyomod, csak akkor „él" a mikrofon.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

➲ Szia!
A múltkor sikerült továbbjutnom a vasgerendákon, de most meg a Spider king nőkkel nem tudok mit kezdeni. Tudnátok segíteni? Előre is kösz. ➲ GÁBOR

Úgy érted a Spiderwitchcsel gyűlt meg a bajod (baromi nagy pók egy női torzóval a közepén)? Amikor már eléggé megsebzed, mindig elmenekül, és egy eldugott sarokban, fent a plafonon egy nagy gubóból újratölti az életerejét. A trükk tehát annyi, hogy amikor eltűnik, nagyon gyorsan meg kell keresni (PKE bekapcs, úgy könnyebben meglátod), és beleereszteni egy löketet, hogy ne tudjon töltődni, aztán újra lenyomni, megint megkeresni, és ezt legalább 4-5-ször el kell játszani, amíg le tudod győzni.

L.A. NOIRE, COD2

➲ Szia!
1. Problémám van az L.A. Noire-ral. Indításkor kiadja azt a plakátvilágító izét, és kiírja, hogy search downloading content, de utána nem csinál semmit. Szól a zene, és ez minden.
2. A Call of Duty 2 multinál nem tudtok valami magyar szervert, vagy esetleg valaki közületek nem játszik vele? És honnan tudnám letölteni az Xfire-t?
A segítséget előre is köszönöm.
Ui.: Király a magazin, csak így tovább :)

1. Feltéve, hogy ez a legális verzió, a http://tinyurl.com/k5dygw9 oldalról manuálisan kellene leszedni a tapaszokat – azért a többes szám, mert főleg a Social Club frissítésénél problémázik a játék, és ajánlott azt is leszedni és telepíteni a legfrissebb L.A. Noire patch mellett.
2. Pl. innen: http://www.xfire.com/ Magyar szerverek ügyében pedig a nagyobb hazai fórumokon érdeklődj, mert be kell vallanom, én bizony jó ideje nem játszottam az említett játékkal.

ARCANIA

➲ Kedves PC Guru!

Van egy hibám. Az, hogy most kezdtem el venni a PC Gurut. Igen tudom ez nagy hiba, de örülnék, ha csak ennyi bajom volna. Mert a másik problémám az, hogy a Steamet is most töltöttem le, és nem tudom, hogy hova kell beírni a kódot az ArcaniA-hoz (egyébként a Steamen kell beírni?). Válaszotokat előre is köszönöm!

Ez tényleg nagy hiba, de ha rendszeresen vásárolod ezután, akkor bocsánatos bűnnek számít (persze a mennyországba állítólag csak igazolt PCG előfizetők juthatnak be soron kívül...). Amúgy a játék aktiválása egyszerű, tényleg a Steam kell hozzá. Letöltöd és telepíted (kizárólag innen: http://store.steampowered.com, jobb felső sarok, Steam telepítése). Regisztrálsz egy új accountot (minden adatot „rendesen" tölts ki, valós e-mail cím, biztonsági kérdésre korrekt válasz, külön eltárolt account-név és jelszó, ha később elfelejtenéd). Aztán a Steam kliensben Játékok –> Termék aktiválása a Steamen pont alatt beírni a kódot, és megvárni, míg letölti a játékot (a lemezről tulajdonképp csak a kód kell).

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ Üdv, Tika!
Gondoltam még a 3. rész előtt játszok egy kicsit az elsővel, de akadt egy kis problémám egy DLC-vel. Méghozzá a Return to Ostagart kezdeném el, de a térképen nincs meg a hely, ahová menni kellene. A feltételek megvannak (Lothering után vagyok, de még az Országgyűlés előtt). A játék és a DLC teljesen eredeti. Mi lehet a gond?
Köszönöm a segítségedet: ➲ ATTILA

A küldetés Bann Loren's Landson kezdődik, a térképen a Lake Calahad körül keresd a mágusok tornyától keletre (elvileg aranyszínű az ikonja).

WORLD OF TANKS, STEAM

➲ Szia, Tika!
Két kérdésem van.
1.: Mostanában (eddig működött) a Steam folyamatosan lefagy, amint megpróbálok belépni. Már próbáltam újra letölteni, újra telepíteni, de akkor is ugyanez fogad. Most mitévő legyek?
2.: A World of Tanksszal már rég nem játszottam (egy-két hónap), de gondoltam egyik nap, hogy újra előszedem. Azonban mindig azt írja ki, hogy Incorrect e-mail or password. Igazából már próbáltam azt, hogy új jelszót kérek, meg is változtattam, de úgy se jó (igen, ezután még újra is indítottam a gépet). Gondoltam az e-mailnél gépeltem el valamit, de nem. Megpróbáltam újra leszedni, de még akkor is ugyanezt írja ki. Idézem magam: most mitévő legyek?
Előre is köszönöm a válaszodat! ➲ ERIK

1. A Steam telepítési könyvtárában törölj mindent KIVÉVE a steam.exe-t és a steamapps nevű mappát, majd indítsd el a steam.exe-t és várd meg, míg frissíti a klienst.
2. Valószínűleg EU-s szerveren vagy regisztrálva, és közben meg a US (amerikai) klienst szedted le, vagy vica versa. Megoldás: felmenni a weboldalra, bejelentkezni, ha ez megy, akkor az account jó, tehát a WOT klienst eltávolítani (Vezérlőpult – Programok eltávolítása), és leszedni a neked megfelelőt, azaz vélhetően az EU-sat.

HEARTS OF IRON 3

➲ Üdv, PC Guru!
Az öcsémmel szeretnénk LAN módban játszani, le tudnátok írni lépésről lépésre, hogy mit kell beszereznünk és csinálnunk?

Tehát van egy helyi hálózat otthon (egyazon routerhez csatlakoztok mindketten), innen már csak az kell, hogy mindkettőtök gépén legyen egy-egy ugyanolyan verziószámú legális Hearts of Iron 3 (fontos, hogy a verziószám stimmeljen, tehát a patcheket mindketten tegyétek fel). A Multiplayer menüpont alatt egyikőtök hozzon létre egy játékot – Host funkció és LAN mode, ha pedig ez kész, akkor a másik szintén a Multiplayer menüpont alatt a Join a LAN Game funkciónál kattintson a Scanra, és ha megjelenik a host által indított játék a listában, kattintson rá és csatlakozzon (Join). Lehetnek bonyodalmak router beállítás terén, esetleg a LAN-nál nem látjátok az indított játékot, de erről majd akkor, ha tényleg beüt a ménkű...

XENUS 2: WHITE GOLD

➲ Sziasztok!

Szeretnék egy kis segítséget kérni. A Xenus 2-höz tudtok magyar nyelvű végigjátszást? Kicsit gyenge vagyok angolból, és nem igazán tiszta, hogy mikor mit kell csinálni. Az újság nagyon jó, és a választ előre is köszönöm.

Nem tudok róla, hogy létezne hozzá magyar nyelvű végigjátszás, de annak idején JohnBart írt hozzá egy mega útmutatót, ezt mindenképp érdemes elolvasni - http://tinyurl.com/nko68no.

BATTLEFIELD 3

➲ Kedves PC Guru!
Az a problémám, hogy megvettem a Battlefield 3-mat, és visszhangzik a játék! Mi miatt lehet ez?

Ezt esetleg próbáltad - http://tinyurl.com/mbwdcdp? Az itt található videó tanulságait összefoglalva: a játék alatt CTRL-ALT-DEL megnyomni –> Feladatkezelő –> Futó folyamatok között bf3.exe-t megkeresni, jobb egérgombot nyomni rajta – Affinitás, és csak a CPU 0 mag előtt hagyni pipát, a többi elől kivenni.

Samsung: íme a jövő!

TERMÉK NEVE **GALAXY S4 ZOOM, GALAXY S4 ACTIVE, ATIV Q** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2013 NYÁR** VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

A Samsung újabb nagyszabású show-műsorral jelentkezett Londonban, ahol is bemutatkoztak a dél-koreai gyártó legfrissebb újdonságai. A telefonos szféra sztárja egyértelműen a Galaxy S4 Zoom volt (képünkön), mely egy objektívvel felszerelt fényképezőgép-okostelefon kombó. A 4,3 hüvelykes Super AMOLED kijelző mögött egy 1,5 GHz-es, kétmagos rendszer üzemel, mely telefonként hozza a Samsung standard jellemzőit – ez eddig nem nagy dolog, de ha megfordítjuk a készüléket, egy 16 MP-es, 10x-es optikai zoommal ellátott digitális fényképezőgépet kapunk, beállítások millióival. A telefon mérete tekintélyes, súlya 208 gramm, megjelenési dátum egyelőre nem ismert. Érkezik továbbá az S4 Active, mely vízálló lesz, és noha búvárkodni nem fogunk vele, a kádba/vécébe ejtett, döglött készülék rémképe a múlté. A mobilokat az ATIV-család táblagépei és hibridjei követték. Bár több érdekes eszköz is bejelentésre került, a figyelem középpontjában mindvégig az ATIV Q tetszelgett, mely egy hibrid megoldás. A mindössze 13,3 hüvelykes gép IPS-paneljének natív felbontása 3200x1800 pixel – ez már önmagában is kiemelné a tömegből, de még érdekesebb, hogy a Haswell architektúrára épített eszköz egyszerre futtat Windows 8-at és Androidot, sőt, utóbbi alkalmazásait kipakolhatjuk a Windows 8 csempéi közé. A két rendszer közti váltás gombnyomásra történik. Az ATIV Q összecsukva tabletként, szétnyitva pedig notebookként használható, ára 450 ezer forint körül alakul majd. Magyarországi megjelenése a nyár folyamán esedékes.

Bemutatkozott az ASUS nyári felhozatala

TERMÉK NEVE **TRANSFORMER BOOK TRIO, N-SERIES, MEMO PAD HD7, MEMO PAD FHD 10, FONEPAD NOTE FHD** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **TERMÉKTŐL FÜGG** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az ASUS bemutatta nyári termékfelhozatalát, legalábbis a tablet- és notebook vonalon, igaz, ezek a kategóriák a gyártónál elég gyakran keresztezik egymást. A cég idei szlogenje a „We Transform", utalva a többfunkciós készülékek özönére, egyben felidézve a sikeres Transformer tabletszériát. Az új termékcsalád sztárja a többieknél későbbre datált Transformer Book Trio (képünkön), mely a Zenbookok dizájnját idézi, 11,6 hüvelykes kijelzővel rendelkezik, és bár ránézésre ultrabook benyomását kelti, valójában egy szétszedhető tablet, melynek dokkolója nemcsak akkumulátort, hanem komplett PC-hardvereket is tartalmaz. Így kapunk egy androidos táblagépet, egy kompakt Windows 8-as mini-PC-t (Intel Core i5-i7 alapokkal), összecsatlakoztatva pedig egy ultrabookot, melyen válthatunk a két operációs rendszer között. Megjelenés karácsony környékén, ára 380 ezer forint körül alakul majd. Bemutatkozott a FonePad Note FHD (az előd tesztjét pár oldallal arrébb találjátok), illetve az N-sorozat új tagja, mely Full HD felbontású IPS-panellel, Bang & Olufsen hangrendszerrel és Blu-ray-jel szerelt, Haswell-alapokon nyugvó 15,6 colos notebook, elsősorban zene- és filmrajongóknak. Természetesen a táblagépek sem maradhatnak el, megérkezett a MeMo Pad HD7, mely egy kisméretű, 1280x800-as felbontású, négymagos androidos tablet, 50 ezer forint körüli árért (a Nexus 7 biztos csuklik), illetve a MeMo Pad FHD 10 nevű nagy testvér, értelemszerűen 1920x1080-as felbontással és csak két maggal, bár azok Intel Atomok.

Apple: iPhone nincs, Mac Pro van

TERMÉK NEVE **MAC PRO** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **2013** ÁR **NEM ISMERT**

Az Apple is megtartotta nyári konferenciáját, melynek keretében sokan az iPhone 5S bejelentését várták. Nos, ez elmaradt, fejlesztőkhöz közeli források szerint ugyanis a kaliforniai gyártó még mindig elégedetlen a csúcsmobil fogyasztásával. Bemutatkozott viszont az új Mac Pro, melynek a család legutóbbi tagjának európai betiltása óta igen komoly kritériumoknak kell megfelelnie. Az első és legfontosabb jellemző a dizájn: a Mac Pro olyan, mint semmi más, egy fekete henger az egész, mely stílusában maga mögött hagyja az Apple eddigi megoldásait, és egy abszolút futurisztikus tervezési útvonal kapuját tárja ki. A kb. 25 cm magas és 17 cm széles, szénfekete ház nyolcada a legutóbbi Pro-modellnek, belsejében viszont iszonyatos erő lakozik. A főegység egy 12 magos Intel Xeon E5 processzor, melyet 1866 MHz-es ECC-s DDR3 memória egészít ki (ennek mennyisége ismeretlen). A grafikus megjelenésről három darab AMD FirePro GPU gondoskodik, melyek egyszerre három 4K felbontású megjelenítővel is boldogulnak. Kapunk továbbá 20 GB/s sebességű Thunderbolt 2 interfészt, de a bővítőhelyeknek a speciális kialakítás miatt búcsút kell intenünk. A háttértár mérete nem ismert, azt viszont tudjuk, hogy az Apple elhagyja a szokásos SATA-alapú HDD-ket és SSD-ket, és helyettük egy PCI Express csatlakozón át működtetett flashmemóriát szerelt a Mac Próba. Ennek sebessége olvasáskor 1,25 GB/s, íráskor pedig 1 GB/s, mely még a leggyorsabb SSD-ket is felülmúlja. Pontos megjelenési dátum és ár még nincs.

Meghízott az Xperia Z

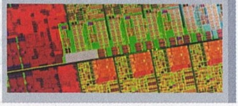
TERMÉK NEVE **XPERIA Z ULTRA**
GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2013 Q3**
ÁR **720 EURÓ**

Bemutatkozott az Xperia Z Ultra, mely követi az ASUS és a Samsung által diktált, nagyméretű okostelefon-divatot. A Full HD felbontású készülék 6,4 hüvelykes, egyszóval hatalmas, és sajnos a súlya sem optimális a maga 212 grammjával. A Z Ultra egy négymagos, 2,2 GHz-en járatott SoC-cal ellátott telefon, melyen Android 4.2.2-es operációs rendszer fut, Adreno 330 grafikusmaggal és 2 GB RAM-mal megtámogatva. Az óriás ára Európában 720 euró lesz, megjelenésére a harmadik negyedévben lehet számítani.

2014-ben frissül a Haswell

TERMÉK NEVE **HASWELL-E CPU**
GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2014 Q4**
VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

A Haswell architektúra az Intel legújabb fenegyereke, ám ahogy azt megszokhattuk, a fejlesztések nem állnak meg, és már most biztos, hogy 2014 végén érkezik az első komolyabb technikai frissítés. A Haswell-E processzorok legnagyobb újdonsága a jelenlegi típusokhoz képest a DDR4-es memóriaszabvány kizárólagos támogatása lesz – ebből leszűrhető, hogy az Intel ezúttal is a vaskosabb pénztárcájú vásárlókat fogja megcélozni, mi több, a jelenlegi csúcskategóriás alaplapok sem lesznek kompatibilisek a Haswell-E-vel. A következő fontos lépés az egyszerre aktív 8 processzormag támogatása, melyre évek óta várnak a gyártó rajongói. Természetesen lesznek hatmagos CPU-k is, kicsit barátságosabb áron.



Brutális hűtő, brutális procikra

TERMÉK NEVE **ORTHRUS SD1467**
GYÁRTÓ **XIGMATEK** MEGJELENÉS **2013 NYÁR**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Xigmatek a Computexen mutatta be Orthrus SD1467-nek keresztelt hűtőjét, mely két, egymás fölé erősített belső hűtőgömböt, hét hűtőcsövet, és egy 80 mm-es, illetve egy fölé helyezett 140 mm-es ventilátort tartalmaz. Előbbi kétezerszer fordul percenként, míg ez a szám a nagyobb ventilátor esetében 800 és 1200 között mozog. A légzáras vázat egy műanyag ház fogja körbe, ennek köszönhető az igen egyedi dizájn. A 180 wattos teljesítményű Orthrus SD1467 megjelenése nyáron esedékes, de az ára még nem ismert.

Új VAIO-kkal ünnepli a nyarat a Sony

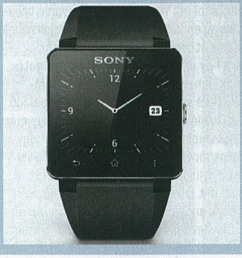
TERMÉK NEVE **VAIO FIT E, VAIO FIT, VAIO PRO 13, VAIO DUO 13** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2013 NYÁR** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az idei nyár a Sony számára is komoly termést jelent, hisz négy VAIO-családba tartozó notebook megjelenése várható az elkövetkező hetek során. Kezdjük mindjárt a VAIO Fit E-vel, mely a gyártó belépő szintű notebookja. Az NFC-technológiával bővített új variáns többféle konfigurációban lesz kapható. A 15,5 hüvelykes Fit E15 160 ezer forinttól 240 ezer forintig terjedő áron szerezhető be, míg a 14 colos kistestvér már 155 ezerért a miénk lehet, extrák nélkül persze. Az E-betűvel megtoldott készülékektől homlokegyenest eltér a Sony VAIO Fit, mely az üzleti szférában mozgó vásárlókat célozza. A gyönyörű, ezüstös színben pompázó notebook Core i5-3337U processzorral, GeForce GT 735M VGA-val, 8 GB RAM-mal, ugyanekkora SSD-vel és 750 GB-os HDD-vel érhető el. A Full HD felbontású IPS panellel felszerelt szépség ára 300 ezer forint. A notebookokról az ultrabookokra evezve, érkezik a Sony VAIO Pro 13, mely a Core i5-4200U CPU, a 4 GB RAM és a 128 GB-os SSD ellenére sem nyom többet egy kiló hat dekánál – ezzel rekordernek számít a 13,3 colos ultrabookok közt. Ára ennek megfelelően magas: 380 ezer forint. Végül a VAIO Duo 13 mutatkozott be, mely a Samsung ATIV Q-hoz hasonlóan egy szétcsúsztatható tablet-ultrabook hibrid. A készülék hardverileg megegyezik a Próval, csak épp az üzemideje magasabb: 16 órát bír, beépített 3G és LTE modemet kapott, és a Windows 8-as rendszer 0,3 másodperc alatt feláll az altatásból. A szintén Full HD-s gyönyörűség ára 480 ezer forint – hát igen, a luxusnak ára van.

Okosóra Sony módra

TERMÉK NEVE **SMARTWATCH 2**
GYÁRTÓ **SONY**
MEGJELENÉS **2013 ŐSZ**
ÁR **NEM ISMERT**

Az okostelefon ma már nem menő, helyette itt az okosóra: a Sony által bemutatott SmartWatch 2 Android rendszert futtat, NFC és Bluetooth támogatást élvez, mérsékelten por- és vízálló, és 220x176 pixel natív felbontású kijelzővel rendelkezik. Bár telefonálni nem lehet vele, Facebookon és Twitteren üzengethetünk barátainknak, sőt, mobilunkat is vezérelhetjük a segítségével. A premier ősszel várható.



Megjelent az Ouya

TERMÉK NEVE **OUYA** GYÁRTÓ **OUYA INC. / BOXER8** MEGJELENÉS **JÚNIUS 26.** ÁR **99 DOLLÁR/FONT**

Szinte hihetetlen, de igaz: ezer év késés után végre megjelent az egyik legnagyobb Kickstarter-sikerként elkönyvelt Ouya. Az Android operációs rendszert futtató konzolról már többször szó volt a rovat hasábjain, úgyhogy most csak a legfontosabb infókat ismételjük el: négymagos Nvidia Tegra 3 SoC, 1 GB DDR3-as memória, 8 GB-os flash háttértár – ebből 2 GB-ot lefoglal az oprendszer. A készülék egy aprócska kocka, amit egy, az Xbox 360-as irányítóra hajazó kontroller egészít ki. Az Ouya 1.4-es HDMI-vel csatlakoztatható a tévékészülékre, előnye pedig, hogy rengeteg játék elérhető hozzá a nyílt forráskód miatt. A termék 99 dollárért, illetve fontért érhető el az USA-ban, Kanadában és az Egyesült Királyságban.

Megérkezett a Windows 8.1 előzetes verziója

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8.1** GYÁRTÓ **MICROSOFT** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2013 AUGUSZTUS** ÁR **INGYENES A WIN8 TULAJDONOSOKNAK**

A Microsoft elérhetővé tette a Windows 8.1 előzetes változatát, melyet bárki szabadon letölthet a szoftvercég weboldaláról. A kipróbálható verzió persze nem a végleges build, így aki úgy dönt, hogy feltelepíti, mindenképp készítsen egy biztonsági másolatot a jelenlegi rendszerről. A 8.1-es demó futtatásához Windows 8 Enterprise operációs rendszer, 1 GHz-es processzor, 32-bites konfiguráció esetén 1 GB RAM és 16 GB szabad hely, míg 64-biten 2 GB RAM és 20 GB HDD szükségeltetik, valamint természetesen DirectX 9.0c-t támogató videokártya. És ha már DX, muszáj megemlíteni, hogy a 8.1-ben megtalálható a DirectX 11.2-es API, számtalan újdonsággal megspékelve. A teljes változat augusztusban érkezik.

AZ iOS MEGINT SZÉP LESZ

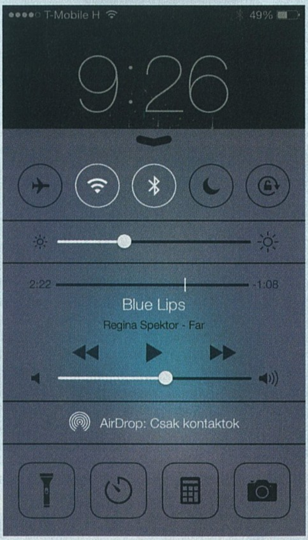
iOS 7 béta tapasztalatok

[ÍRTA KARABEKIAN] Az Apple mobil operációs rendszerének közelgő új verziójáról már hónapok óta pletykák tucatjai keringtek. Június elején aztán az éves Apple fejlesztői konferencia nyitóelőadásában végre be is mutatták az iOS 7-et – láthattuk az első képernyőképeket, és az új funkciókról is kaptunk egy rövid áttekintést. Az eseményt követően a PC Guru is bekapcsolódott a bétatesztbe, és kiderült, hogy az iOS 7 sokkal több újdonságot rejt, mint amennyit az egyórás bemutatóba bele tudtak zsúfolni.

A legszembetűnőbb változás külsőt érinti: az Apple is beállt a flat designt használó cégek sorába. A Jonathan „Jony" Ive vezette tervezőcsapat egy merész húzással az eddigi színvilágot sokkal élénkebbre és változatosabbra cserélte, nem kis felháborodást váltva ki ezzel a felhasználók körében – nem is kellett sokat várni az új mém, a „jonyiveredesignsthings" születésére. Többek szerint azonban a felület és az új ikonok még nem véglegesek, és azt várják, hogy a végül forgalomba kerülő változatban a tervezők egységesebbé teszik a mostani, kicsit felemás kinézetet, és a sokak által kritizált ikonokon is változtatnak. Az újragondolt külső azonban csak a jéghegy csúcsa: szinte az összes beépített alkalmazás új funkciókkal bővült, és számos új eszközt is kaptunk.

EZ AZ A KÉPERNYŐZÁR, AMIT KERESTEK

Kezdjük rögtön a lezárt képernyővel. A térerőt jelző csíkokat pöttyök váltják, a feloldást jelző csík eltűnt, alulra és felülre egy-egy apró nyíl került. A felső nyíllal a már korábban is ismert értesítési központ érhető el, azonban az alsó nyilat felhúzva előugrik az új, Vezérlőközpont névre keresztelt menü, és innen – az Androidból ismerős módon – egyszerűen érhetünk el néhány fontosabb beállítást, a repülőgépes üzemmódot, a wifit, a bluetooth-t, valamint a „ne zavarj" mód és az elforgatás zárolása is itt kapott helyet, sőt, végre a kijelző fényerejét is állíthatjuk innen. A zenelejátszó gyorsvezérlő gombjai alatt található az egyik új iOS 7 funkció, az Airdrop, ami az OS X-et használóknak már ismerős lehet. Az Airdrop segítségével közvetlenül tudunk egy másik iOS 7-et futtató eszközzel képet, üzenetet, jegyzetet, névjegyet vagy fájlt megosztani, persze csak akkor, ha az adott alkalmazás is támogatja az Airdropot, de várhatóan rövid időn belül minden szükséges app megkapja az ehhez szükséges frissítést. Az eddig tárgyalt funkciók alatt négy általam nagyon gyakran használt alkalmazáshoz találunk gyorsindító ikont: a zseblámpához, a számológéphez, az ébresztőhöz és a fotóalkalmazáshoz. A vezérlőközpontot egyébként bárhonnan elérhetjük a zárolt képernyőnél használt módszerrel.



A vezérlőközpont névre keresztelt képernyőn a fontosabb beállítások mellett néhány hasznosabb app is azonnal elérhető

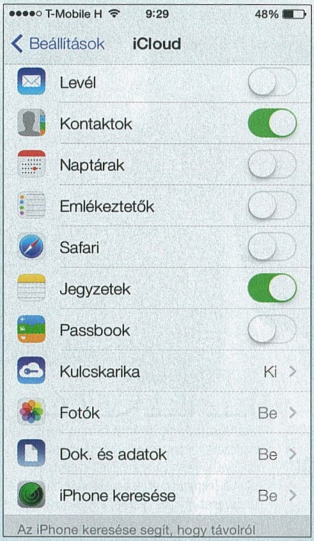
A zárolt képernyőn az értesítések ugyanúgy megjelennek mint korábban, és az sem változott, hogy közvetlenül meg tudjuk nyitni az értesítést küldő alkalmazásokat. Néhány apróság azonban felfedezhető, például a naptár esetében az értesítés jobb felső sarkában megjelenik a szundikálás felirat, amit megérintve az értesítést öt perccel későbbre halaszthatjuk. Ezen kívül van lehetőség animált háttér beállítására is, ebből jelenleg összesen kettőt tartalmaz a rendszer, de a végleges verzió megjelenésével valószínűleg elárasztják majd a netet a mozgó képek. A hátterekkel kapcsolatban egy másik érdekesség, hogy a telefon érzékelőinek köszönhetően a készüléket mozgatva a háttér egy picit mozog, ezzel 3D hatást keltve.

ÖNNEK ÚJ ÉRTESÍTÉSEI VANNAK

Az értesítési központ szintén modernizálásra került, az értesítések ketté lettek választva egy „nem fogadott" és egy „összes" részre – azonban az igazi újdonságot a magyarul csak simán „Ma" névre hallgató nézet jelenti. Itt a dátum mellett megtaláljuk az aktuális nap naptárnézetét, szöveges időjárás-előrejelzést, és a pár mondatban összefoglalt aznapi programot – ez utóbbit a naptárban található bejegyzések alapján állítja össze a rendszer. Ha tippelni kellene, hogy honnan jött az ihlet ehhez a funkcióhoz, akkor egyértelműen a GoogleNow-ra esne a választásom. És ha már értesítési központ és időjárás, akkor a szöveges előrejelzésre koppintva megnyílik az ehhez kapcsolódó, teljesen újjászületett alkalmazás. Aki már megnézte a Yahoo nemrég kiadott meteorológiai programját, az meglepő (vagy nem annyira meglepő) hasonlóságot fog tapasztalni, az iOS-be lényegében a Yahoo alkalmazásának kicsit butított verziója került be.

ÁTÁLLÍTOTT BEÁLLÍTÁSOK

Az, hogy a designváltás milyen új grafikus elemeket hozott magával, leginkább a beállításoknál érhető tetten, a megszokott ikonok helyett ugyanis teljesen új, egységesen kék színű elemekkel találkozunk. A beállításokat átcsoportosították, az elsőben mindjárt egy új, Mobiltelefon névre hallgató ikont találunk, amelyen belül az adatforgalomhoz, az LTE/3G és az adat-roaminghoz kapcsolódó statisztikákat találhatjuk. Ami újdonság, hogy már minden egyes alkalmazásról megtudhatjuk, hogy mennyi adatot forgalmazott eddig, és egyesével ki-be kapcsolhatjuk a mobilnet hozzáférésüket is. A vezérlőközpont is kapott egy extra menüpontot, de itt csak annyit tudunk állítani, hogy zárolt képernyőn elérhető legyen-e ez a funkció, viszont a későbbi bétaverziókban még bővülhetnek a



Az új dizájnt sok kritika érte, hogy nem elég egységes, itt azonban látható, hogy egészen jó munkát végzett az Apple

testreszabási lehetőségeink. Az értesítési központ beállításai az új funkciók miatt szintén bővültek, és jobban személyre szabhatjuk őket. Az adatvédelmi beállításokkal például már azt is szabályozhatjuk, hogy melyik alkalmazás férhet hozzá a mikrofonhoz (ez például a vadiúj Instagram videóknál lehet kifejezetten hasznos). Az iCloud menüpont alatt is van meglepetés, megjelent a Kulcskarika menüpont, ennek segítségével a jelszavainkat kódolva tárolhatjuk az iCloudban, így a Safariban, a beépített böngészőben és az összes iOS eszközünkön elérhetők lesznek a korábban eltárolt jelszavaink. Szintén újdonság, hogy a telefon menüpontban megadhatjuk azon számok listáját, ahonnan nem szeretnénk telefonhívást vagy üzenetet kapni, a hívószám nélkül érkező hívásokat azonban továbbra sincs lehetőségünk letiltani. Két új alkalmazás is integrálásra került a már meglévő Twitter és Facebook mellé: mostantól a Flickr-hez és a Vimeóhoz is rendszerszintű támogatást kapunk.

A FILTEREZÉS MŰVÉSZETE

Nem maradt érintetlenül a Kamera és a Fotók alkalmazás sem, a teljesen új kinézet mellett lehetőséget kapunk az elkészült fotók (az Instagramból már jól ismert) filterezésére is, sőt már a kép elkészítése előtt, az előképen is megnézhetjük, hogyan festene a kép a szűrő használatával. Instagram rajongóknak jó hír, hogy van lehetőség eleve négyzet alakú képek készítésére, úgyhogy ezzel elkerülhető lesz a későbbi vágásból fakadó, „épp nem fért bele a képbe" bosszankodás. Amennyiben később mégis úgy döntünk, hogy az adott filterrel nem tetszik a kép, lehetőség van a szűrő utólagos eltávolítására, sőt, a képen végzett bármelyik módosítást visszavonhatjuk az új tárolási formátumnak köszönhetően, ebben ugyanis a módosításokat a képtől elkülönítve kezeli az operációs rendszer. A fotóalkalmazást megnyitva szokatlan elrendezés fogad: a telefonunk már automatikusan rendszerezi a képeket az elkészítés ideje és helye szerint, így sokkal könnyebbé válik fotóink áttekintése. Az iOS7-ben a megosztott albumba már a meghívott felhasználók is tehetnek képeket, továbbá a korábban megismert képmanipulációs eszközök mellett itt is van lehetőségünk a filterek alkalmazására.

APRÓBB SIMÍTÁSOK

A beépített appok közül talán az óra az egyetlen, ahol csak a kinézeten kívül nem történt jelentős változás – persze csak ha az animált ikont nem számítjuk. Az óra is megkapta a flat dizájnt, és itt szintén élő órát kapunk, mint a főképernyőn lévő ikonon, vagyis még a másodpercmutató is az épp aktuális időt mutatja. Szintén teljesen új kinézetet kapott az iránytű, ami immáron már vízszintező funkcióval is rendelkezik, elég szokatlan, de nagyon jól elkészült megvalósításban: két kört kell egymásra illesztenünk, és akkor van a telefon teljesen vízszintes állapotban, ha ezek tökéletesen fedik egymást.

Az AppStore is sokat kritizált része volt a korábbi iOS rendszernek, így a grafikai átszabás természetesen itt is megtörtént, és feltűntek új funkciók is – a TOP25-öt például felváltotta a NearMe menüpont, amely az aktuális tartózkodási helyünk alapján ajánl népszerű alkalmazásokat. Egy másik régen várt újdonság, hogy végre lehetőségünk van bekapcsolni alkalmazásaink automatikus frissítését, ezek megtörténtéről az értesítés központban tájékoztat minket a rendszer.

MULTITASKING, DE TÉNYLEG

A multitaskingban történt változások az összes alkalmazást érintik. A háttérben futó applikációkat az operációs rendszer időnként feléleszti, azok frissítik magukat (például a Facebook-alkalmazás letölti az új állapotfrissítéseket) így váltás esetén egyből a legfrissebb tartalmat kapjuk, nem kell várnunk. Külsőleg is megváltozott a multitasking képernyő, az alkalmazások jobbra-balra görgethetők és az épp aktuális képernyőképük is látható, bezárásukhoz pedig egyszerűen a kijelző teteje felé húzva „kidobjuk őket" a telefonunkról.

A LEGKISEBB IS SZÁMÍT

A Sirit sem kerülték el a változások, választhatunk új hangok közül, és lehetőségünk van a vezérlőközpontból is elérhető beállítások elvégzésére hangparancsok segítségével. Megújult a Safari, a levelezőalkalmazás, a naptár, a zenelejátszó, és az Apple beindítja a Pandorához hasonló működésű iTunesRadio névre keresztelt szolgáltatását is, ahol a saját zenei ízlésünknek és hangulatunknak megfelelő internetes rádióállomásról hallgathatjuk kedvenc zenéinket – fontos viszont, hogy első körben az iTunesRadio csak az Egyesült Államokban lesz elérhető. A lopások számának csökkentésére az Apple bevezette az ActivationLocknak nevezett lehetőséget is; amennyiben ez a funkció be van kapcsolva, a készülék a visszaállítást követően kéri az AppleID-nkhez tartozó jelszót, és amíg ezt be nem ütjük, addig használhatatlan lesz a készülék. Az eddig elérhetetlen lehetőség fontosságát jól jelzi, hogy az amerikai bűnüldöző szervek már a bejelentés másnapján üdvözölték ezt az újítást. Az itt felsoroltak mellett még rengeteg olyan apróság kapott helyet az új verzióban, ami vagy látványosabbá teszi a működést, vagy egyszerűen csak észrevételnül kényelmesebbé teszi a felhasználó számára a mindennapi használatot.

IGAZ UGYAN, HOGY AZ IOS 7 VADONATÚJ IKONJAI SOKAKNÁL KIVERTÉK A BIZTOSÍTÉKOT, DE A LÉNYEG A BELSŐ VÁLTOZÁSON VAN, ÉS AZ JÓL SIKERÜLT

SZÉP ÚJ VILÁG

Összességében elmondhatjuk, hogy idén ősszel az eddigi legnagyobb változáson esik át az iOS. Az Apple hozta a kötelezőt, sőt, még egy kicsit többet is – megkapjuk azokat a funkciókat, amit a konkurens gyártók telefonjain irigykedve néztünk. Azonban nem szolgalelkű másolásról van szó, sokkal inkább arról, hogy a fejlesztőcsapat az ötleteket vette át és öntötte olyan formába, hogy illeszkedjen a meglévő koncepcióba, és kétségtelen, hogy a megvalósítás néhány esetben túl is mutat az eredeti ötleten. Az Apple az iOS új verziójával felzárkózik a többiek mellé, és a változás mindenképpen üdvözlendő, annak ellenére is, hogy az új dizájn komoly megosztottságot szült mind a felhasználók, mind a profi tervezők között (hosszú cikkek és blogbejegyzések tucatjai születtek, amelyek az új külalak ellen vagy mellett tették le a voksukat). Személy szerint én örülök, hogy az Apple szakemberei végre mertek változtatni, az iOS 7 telepítése óta újra jó rápillantani a telefonom kijelzőjére, és használat közben ugyanazt a könnyedséget érzem, amit az iPhone 3G-nél: egyszerűen azt csinálja a telefon, amit én akarok.

A keresés már bármelyik képernyőről elérhető egyetlen szimpla ujjmozdulattal

A zárolt képernyő kinézetben sokat, működésben keveset változott

Az appok közti váltás az új nézetnek köszönhetően sokkal egyszerűbb lett

ASUS Fonepad

„ANYA, HALLASZ?!”

[ÍRTA CHOCHO] Amikor azt hittük, hogy a Galaxy Note-tal már mindent láttunk, az ASUS bemutatta a Fonepadet, mely egy héthüvelykes tablet, amiről akár hívásokat is kezdeményezhetünk. A koncepció elsőre nem tűnt biztatónak, de végül kellemes meglepetés ért bennünket.

Ezt a cikket is kezdhetnénk az elcsépelt közhellyel, mely szerint a jövő a hibrid táblagépeké, de nem lenne teljesen ideillő frázis, hisz az ASUS Fonepad csak részben sorolható bele ebbe a nehezen körülhatárolható kategóriába. Első ránézésre egy klasszikus héthüvelykes eszközről van szó, melyen Android operációs rendszer fut, s ami méretben pont megfelelő arra, hogy akár a metrón vagy a villamoson is elővegyük a táskából, nem kell attól tartani, hogy leejtjük, összetörjük, vagy épp nehezen tartjuk egy kézzel. Csakhogy ha jobban megnézzük a Fonepadet, láthatjuk, hogy az előlap felső részén van egy kicsiny hangszóró, s ha bekapcsoljuk a tabletet, megjelenik az Üzenetek és a Névjegyek ikon is – az ASUS Fonepad ugyanis egy héthüvelykes mobiltelefon, mely tekintélyes méretével túltesz még a Samsung Megán is.

FONEPAD, A SZÉP TABLET

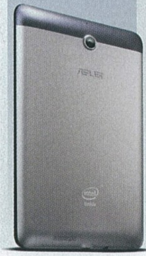
Az ASUS Fonepad persze a beépített telefonmodul ellenére is inkább táblagép, mint okostelefon, és jobb is, ha így értékeli az ember. Ráadásul a külső is ennek jegyében került kialakításra, hiszen a készülék a Transformer tabletcsalád letisztult formavilágát idézi. Ugyan a hátsó borítás koncentrikus bordázatát ezúttal sima, ezüstszínben pompázó alumíniumra cserélték, az előlap klasszikus ASUS, azaz a képernyőt egy fekete keret öleli körbe, fent a már említett hangszóróval és egy 1,2 MP-es kamerával, alant pedig egy csillogó ASUS logóval. A hátlapon egy 3,15 MP-es, autofókuszos kamera, plusz egy hangszóró és egy látványos Intel-logó található. Alul csatlakoztathatjuk a mini-USB-s töltőt és az adatkábelt, mellette találjuk a kötelező jack-bemenetet, a készülék jobb oldalán pedig a hangerőszabályzó és a bekapcsológomb kapott helyet. Nincs semmi extra cicoma vagy felesleges elem, és az embernek nincs is hiányérzete emiatt. Sokkal fontosabb, hogy az anyagminőség kiváló, a Fonepad nem recseg, az illesztések tökéletes ragasztást kaptak, sőt, a hátoldali fémlapot mindössze egy felső, műanyag sáv „szakítja meg”, mely a jelátvitel miatt vált szükségessé. Elmondható tehát, hogy külsőre a Fonepad egy ízléses termék, ami ráadásul roppant könnyű is: az egész nem nyom többet 340 grammnál, és ennek hála akár hosszabb gyalogutakra is elkísérhet minket. A kijelző natív felbontása 800x1280 pixel, mivel pedig IPS-panelről van szó, a betekintési szögek és a színek telítettsége hozzák a prémium kategóriás táblagépek színvonalát. Egyedül amiatt fájhat a fejünk, hogy a Fonepad nem kapott Gorilla Glass védelmet – az eszköz persze nem teljesen védtelen, egy vékony karcálló felület azért óvja a szemkápráztató kijelzőt, ami egyszerre akár tíz ujj érintését is fel tudja dolgozni.

ERRE CSÖRÖG A FONEPAD

Ami a belső felépítést illeti, a Fonepad a tartós üzemidőt és a baráti árat az Intel Atom architektúra alkalmazásával érte el, mely mindössze egyetlen 1,2 GHz-es processzormagot tartalmaz (bár a pontosság kedvéért meg kell jegyezni, hogy a gép a Hyper Threading technológia alkalmazásával ezt kettőnek látja). A grafikus megjelenésről egy PowerVR SGX540 chip gondoskodik, mindezt pedig 1 GB RAM támogatja meg, hogy a 8 és 16 GB-os belső tárhellyel megáldott modellekre telepített alkalmazásoknak legyen hová betöltődniük. Ezek a specifikációk elsőre egy alacsony teljesítményű táblagépet sejtetnek, ám az ASUS mérnökei csodát tettek, mert a rendszer még így is gyorsnak mondható. Természetesen a menü néha meg-megakad, és a fejlett 3D-s játékok teljesítménye sem az igazi, de ha Angry Birdsözni, internetezni, levelezni vagy filmet nézni szeretnénk, a Fonepad állja a sarat, akár a Full HD felbontású videókkal is könnyedén megbirkózik. Az ASUS gépe ráadásul úgy használja az Andorid 4.1.2-es operációs rendszert, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A szoftvermérnökök szerették volna a Transformerek barátságos multitask rendszerét meghonosítani a Fonepaden, és a kísérlet sikerült, hisz akárcsak egy többmagos rendszeren, itt is menübe lépés nélkül válthatunk a különböző alkalmazások között. A már említett beépített memória a hátlap felső sávjának lepattintása után 32 GB-ig bővíthető micro-SD kártyával, és persze ekkor helyezhetjük be a micro-Sim kártyát is. Mert hisz a Fonepad egyben telefon is, bár gondolom, mondanunk sem kell, hogy aktív beszélgetésre nem igazán ajánlott. Egyrészt a készülék túl nagy, kényelmetlen hosszan a fejünknél tartani, másrészt dokkolóval, otthoni telefon gyanánt pont a mobilitás vész oda. Egyébként sem a telefonálás a készülék erőssége, a hangminőség bőven hagy kívánnivalót maga után, sokkal élvezetesebb tehát tabletként használni a Fonepadet, mely a beépített 3G modemnek hála remek internetélményt nyújt az otthontól távol is. Ami a kamerákat illeti, a Fonepad meglepően sokféle beállítással lett ellátva, a beépített fotóalkalmazás roppant praktikus, de persze a képek minőségétől nem fogunk hasra esni. A legfeljebb 720p-s felbontásban rögzíthető videók azonban kifejezetten gyengék, a kép zajos és lassú, így nem valószínű, hogy az élet nagy pillanatai a Fonepaddel lesznek megörökítve.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó:** Samsung
- **Kijelző típusa:** 7 colos IPS-LCD panel
- **Natív felbontás:** 800x1280
- **Hardver:** Atom Z2420 chipset; 1,2 GHz-es egymagos processzor; PowerVR SGX540 grafikus chip, 1 GB RAM
- **Operációs rendszer:** Android 4.1.2 (frissítés után 4.2.2)
- **Dimenziók:** 196,4x120,1x10,4 mm / 340 g súly
- **Kamerák:** 1,2 MP-es elülső; 3,15 MP-es hátsó + autofókusz
- **Videófelvétel:** 720p
- **GPS:** van
- **3G-modem:** van
- **Extra szolgáltatások:** telefonmodul, beépített szótáralkalmazás, ASUS Studio, ASUS Splendid
- **Akkumulátor:** 4270 mAh-os lítium-ion



TABLETBŐL JELES

Az ASUS érdekes eszközt dobott piacra, és ezúttal nem a luxuskategóriát célozta meg. A készülék ajánlott ára 79 ezer forint, de már most találni pár kereskedőt, akiknél bőven 70 ezer alá csúszott a termék ára. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a Fonepad akkumulátora egy 4270 mAh-os szörnyeteg, mely a hivatalos adatok szerint 9 órányi beszélgetést bír, nos, elégedetten hümmögetünk. Így aztán az olyan negatívumok, mint a kamera gyengélkedése vagy a telefonálásra igazából alkalmatlan méret könnyen megbocsáthatók. Az ASUS Fonepad az egyszerűbb tabletek szegmensében megállja a helyét, de az okostelefonjainkat biztos, hogy nem fogjuk lecserélni rá.

A KARIB TENGER KALÓZAI ALKOTÓITÓL
JOHNNY DEPP
ARMIE HAMMER
Disney
A MAGÁNYOS LOVAS
JÚLIUS 11.
www.disney.hu/a-maganyos-lovas
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

Intel Haswell teszt

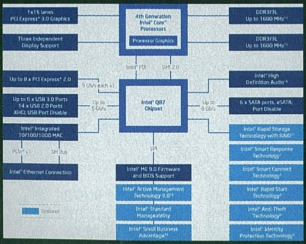
EGY (TYÚK)LÉPÉS ELŐRE

[ÍRTA PROCI] **Mellbevágó teljesítményugrás, radikálisan új felépítés és lélegzetelállító szolgáltatások: ezekkel pont nem jellemezhető az új Intel processzor, mégis borítékolható a siker, hiszen nagyon jól sikerült a Haswell, ami mobilfronton abszolút a legjobb vétel.**

Már sok-sok évvel ezelőtt, még a Centrino felfutásakor megmondta az Intel, hogy a jövőben fokozatosan a mobiltechnológiákra és -platformokra fog fókuszálni, hiszen az asztali PC-ben már sok-sok éve toronymagasan a legjobb teljesítményt nyújtja – nos, a jövő itt van, amire nem is kell jobb bizonyíték a Haswellnél. A tik-tak fejlesztési stratégia 2013-ban ismét ütött, és ha nem is az eredetileg tervezett óraműpontossággal, de megjelent a legújabb Intel processzorcsalád, ami alapvető mikroarchitektúrabeli változtatásokat hozott. A gyártástechnológia emellett maradt a tavaly bevezetett, 22 nm-es csíkszélességű, Tri-Gate tranzisztoros eljárás, ami hiába egyéves, még mindig a chipgyártás messze legfejlettebb megoldása.

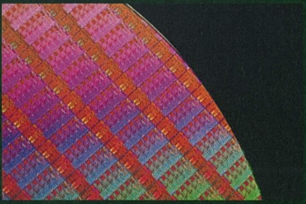
ÚJ, MÉGIS ISMERŐS CPU

A Haswell kódnevű processzorban az alapokon fejlesztett az Intel, ám ehhez alaposabban szemügyre kell venni a processzor minden porcikáját, mert felépítésében elsőre nem sok újdonságot találunk. A CPU továbbra is Core és Uncore részekből áll, kiegészülve az LLC-vel, vagyis az utolsó szintű gyorsítótárral. Mindezeket a Ring busz kapcsolja össze. A Core részlegbe kerültek a végrehajtómagok, amiknél az Intel mérnökei a jó öreg utasításkészlet-kiterjesztési trükköt alkalmazták, így továbbra is a CPU-n fut minden program, ám amelyik kihasználja az új utasításokat, az látványosan jobban teljesít. Az új utasítások a manapság népszerű területeken hoznak komoly előrelépést, így a kódolás, titkosítás, tömörítés, párhuzamos műveletvégzés és a virtualizáció használatakor. A processzor az összes eddigi SSE és AVX mellett az immáron dupla hosszúságú, 256-bites AVX2, valamint az FMA3 (Fuse Multiply Add) műveletekre is képes, amikkel az egészszámos, illetve a lebegőpontos műveletvégzés gyorsítható fel – a mérnökök szerint akár 2,5-szeres sebességre is. Ezen alapvető változtatásokhoz



igazították a magok kiszolgálómoduljait is, így több műveletvégzőt kapunk, a gyorsítótárak adatbuszai dupla szélességűre bővültek, és a többi résznél is tovább javították a hatékonyságot. Mindehhez tartozik még a jól bejáratott és sikeresnek bizonyult Hyper-Threading technológia és a Turbo Boost is, ahogy az integrált vezérlők között megmaradt a PCIe 3.0 x16 és a dupla csatornás DDR3-1600 is.

A fejlettebb és gyorsabb energiagazdálkodáshoz azonban a változó minőségű, sokszor megbízha-



tatlan, alaplapra integrált feszültségszabályzók elégtelenek lettek volna, ezért az Intel mérnökei ezt is inkább a processzorba integrálták – így született meg a FIVR, azaz a Fully Integrated Voltage Regulator. Ennek segítségével sokkal gyorsabban és pontosabban kapcsolja moduljainak állapotát a CPU, vagyis a különböző energiatakarékos üzemmódok közötti várakozás pillanatokra rövidül. A FIVR másik hozománya az új foglalat, amit LGA1150-nek neveztek el az Intel, és nem kompatibilis az előző generációs Core i processzorokhoz használt LGA1155-tel. Szerencsére a CPU-hűtő rögzítéséhez használt furatok és fizikai méretek nem változtak, így régebbi hűtőnket is használhatjuk az új platformon.

MOBILBAN MINDEN MÁS

A mobil Haswell processzorok, noha ugyanarra az új mikroarchitektúrára épülnek, sokkal fontosabb újdonságokat hoznak. Az egyik legfontosabb a fogyasztás drasztikus csökkentése, amivel 8-16 órás üzemidőt képesek a PC-gyártók elérni egy átlagos ultrabook esetében is. Mindehhez hihetetlenül fejlett és újragondolt energiaszabályozásra volt szükség, így az Intel kifejlesztette az S0ix állapotokat, amikben a CPU rengeteg modulját képes részben vagy akár teljesen lekapcsolni, és szükség esetén egy pillanat, vagyis néhány órajelváltás alatt felébreszteni. A C-állapotok is tovább mélyültek, és a platform abszolút támogatja a Self Refresh paneleket is, amik nem igényelnek külön vezérlést a statikus képernyőtartalom megújításához. A készenléti állapotnál mellbevágó javulást fogunk tapasztalni haswelles ultrabook esetén, hiszen az eddigi néhány óra vagy pár nap helyett hetekig képes gépünk alvó állapotban várni, hogy a kijelzőt felhajtva vagy megérintve egy másodperc alatt felébredhessen. Mindeközben a Smart Connectet is aktiválhatjuk, így például alvó üzemmódban is letölti leveleinket a PC-nk.

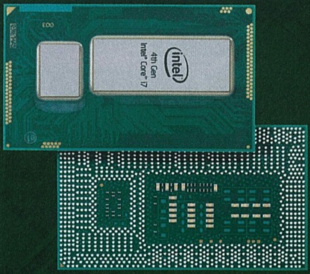
GRAFIKUS MEGÚJULÁS

A változások legjobban az integrált videovezérlőn látszanak meg, ami sokkal erősebb lett elődeihez képest – legalábbis ezt állítja az Intel. A legtöbb Haswell CPU-ban használt HD4600-ban az Intel tovább növelte a komplex végrehajtóegységek (Execution Unit) számát 16-ról 20-ra. A megújult, DirectX 11-es vezérlő így 10-30 százalékkal erősebb, mint elődje, ami 720p-s játékhoz már elegendő teljesítmény akár a legújabb 3D-s játékoknál is.

Azonban messze nem a HD4600 a legerősebb Haswell iGPU. Az Iris Pro márkajelzés alatti, 5200-as modellben kétszer annyi végrehajtóegység, kereken 40 EU dolgozik, továbbá az Intel a processzor tokjába 128 MB-nyi extra eDRAM-ot is pakolt, ami negyedik szintű gyorsítótárként funkcionál, és jelentősen javítja a 3D teljesítményt. Külföldi szaklapok mérései szerint mobilfronton már-már GeForce GTX 650M szinten van a sebesség, miköz-

ben a fogyasztás alig több mint a HD4600-zal, ami látványos előrelépés az integrált GPU-k világában. Az egyetlen bökkenő, hogy Iris Pro 5200-zal szerelt Haswell CPU csakis mobil PC-kben fog megjelenni.

Sokan elsiklanak egy nagyon fontos modul felett, pedig a Quick Sync egy roppant hasznos és jól sikerült kiegészítése az Intel Core i processzoroknak. A GPU-ba integrált egységen is csiszoltak, hogy a videotömörítés még tovább gyorsulhasson, miközben



a képminőség is javul. A monitorkezelésen is javítottak, így már nem probléma a három kijelző egyidejű használata, továbbá vadonatúj driver is érkezett az új generációval, ami mindenképpen jó hír.

PLATFORM

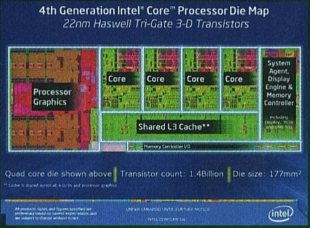
Új processzorcsalád, új foglalat, így nem is volt kérdéses, hogy új chipkészlet is készül. A 8-as széria legerősebb tagja a Z87, amiben mindent megtalálunk az elõd Z77-ből, ám itt már 6 SATA6G-t és 6 USB 3.0-t kapunk, amik hasznos fejlesztések. A „chipkészlet" továbbra is mindössze egyetlen chipből áll, amit végre fejlett, 32 nm-es technológiával gyártanak. Ez különösen mobiloldalon fontos, hiszen a kisebb méret mellett ezzel tovább csökken a fogyasztás is. A Z87 mellett természetesen minden más modellből is érkezik chipkészlet, így lesz B85, H87, és az üzleti felhasználásnál fontos Q változat is.

MÉRÉSEK

Nem vártunk lélegzetelállító gyorsulást a sorban negyedik generációs Core i processzortól, éppen ezért kellemesen csalódtunk az új kódra épülő tesztprogramoknál. A táblázatban található, legerősebb Core i7-4770K maximálisan 3,9 GHz-en dolgozik, négymagos és aktív a Hyper-Threading technológia is. Tesztünkben az előző generáció hasonló tagjával, a Core i7-3770K-val hasonlítottuk össze, ami több mindenben (gyorsítótárak, memóriavezérlő, TDP, méret, órajel stb.) közel azonos az utóddal. Számítási teljesítményben az új CPU alig gyorsabb elődjénél, ám érdemes megfigyelni az olyan, már új kóddal futó alkalmazásokat, mint például az AIDA 3.0 Julia vagy a CyberLink

BÁR KÉTSÉGTELEN, HOGY A HASWELL MEGJELENÉSE ELŐRELÉPÉS, AZONBAN AZ ÚJ ARCHITEKTÚRA FŐLEG A MOBILESZKÖZÖK PIACÁN HOZ JELENTŐS VÁLTOZÁST

MediaEspresso, amik az új utasításokat kihasználva sokkal jobban teljesítettek az új processzoron. A Quick Sync javításaival is meg voltunk elégedve, hiszen újabb tíz másodpercet sikerült a mérnököknek lefaragni a kódoláshoz szükséges időből, ami szép teljesítmény. Ugyanez igaz az egyre gyakrabban használt AES titkosításra is, ami ugyancsak érezhetően gyorsabb lett a Haswellel. Az eredmények fényében elmondhatjuk tehát, hogy a negyedik generációs Core i-vel az Intel megőrizte abszolút első helyét az asztali és mobil PC-k világában, ám ehhez erősen ajánlott olyan programokat használni, amik már kihasználják az új utasításokat, máskülönben a gyorsulás mindössze néhány százalékos lesz (pl. AIDA64 3.0 CPU Queen).

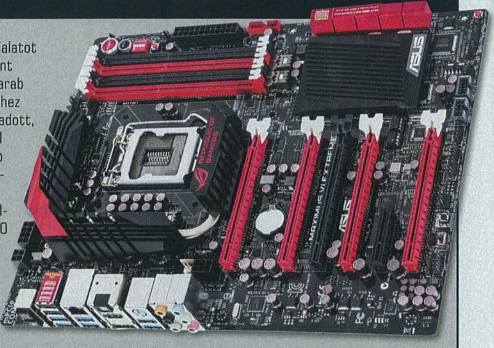


A HD4600-tól egyáltalában nem estünk hanyatt, bár hozzá kell tenni, hogy mobiloldalon ez még messze nem a legerősebb iGPU, amit a Haswellnél elérhetünk. 720p-s játékra valóban alkalmas a HD4600, de ehhez egyrészt alacsony, maximum közepes részletességre kell váltanunk, valamint be kell érnünk a 30-35 fps sebességgel. Ez kocajátékosoknak abszolút elegendő lesz, de aki tényleg szeretne rendszeresen játszani PC-jével, továbbra is külön VGA-t válasszon gépébe. Egy kb. 25 ezer forintos Radeon HD7750 2-4-szer gyorsabb a HD4600-nál.

A Haswell nem forgatja fel a PC-piacot, hiszen az erőviszonyok továbbra sem változtak, sőt, asztali PC esetén nem is feltétlenül éri meg a boltba rohanni és azonnal lecserélni akár 2-3 éves gépünket. Ha Sandy Bridge vagy Ivy Bridge CPU ketyeg gépünkben, még nyugodtan várhatunk legalább egy generációt, sőt, az első generációs Core i tulajok sem fognak mellbevágó gyorsulást érezni CPU teljesítményben (természetesen iGPU használatával igen). Aki most vesz új gépet, nyugodtan válassza az új platformot, ami nem drágább, mint elődje, cserébe jobb és fejlettebb processzor és alaplap szinten is. Aki notebookot vagy még inkább ultrabookot szeretne, annak viszont érdemes a Haswellre vadásznia, mert látványosan jobb üzemidőt, jobb teljesítményt és erősebb iGPU-t kap.

Termék	Intel CORE I7-4770K	Intel CORE I7-3770K	Intel CORE I7-3960X
Műszaki adatok			
Gyártástechnológia, kódnév, foglalat	22 nm, Haswell, LGA1150	22 nm, Ivy Bridge, LGA1155	32 nm, Sandy Bridge-E, LGA2011
Tranzisztorok száma, lapkaméret, magok/szálak száma	1,4 milliárd, 177 mm2, 4/8	1,2 milliárd, 160 mm2, 4/8	2,27 milliárd, 435 mm2, 6/12
CPU órajele (Min/Alap/Turbó)	800/3500/3900 MHz	1600/3500/3900 MHz	1200/3300/3900 MHz
L2/L3 cache	1/8 MB	1/8 MB	1,5/15 MB
Memóriavezérlő	2×DDR3-1600	2×DDR3-1600	4×DDR3-1600
Integrált GPU	Intel HD Graphics HD4600 (GT2)	HD4000	- (Radeon HD7750)
Integrált GPU órajele (max)	1250 MHz	1150 MHz	N/A
TDP	84 W	77 W	130 W
Mérési eredmények			
AIDA64-3.00 CPU Queen/FPU Julia	49839/29436 pont	46844/19523 pont	67321/30881 pont
AIDA64-3.00 RAM olvasás/írás	24371/25136 MB/s	23982/24123 MB/s	47770/48042 MB/s
PCMark 7 / Comp.	6799/17701 pont	6084/18978 pont	5758/9638 pont
CineBench R11.5 / WinRAR	8,59 pont/8279 KB/s	7,56 pont/7757 KB/s	11,47 pont/13388 KB/s
CyberLink MediaEspresso 6.7 SW/HW	224/67 s	251/76 s	193/324 s
TrueCrypt AES/AES-Twofish-Serpent	4600/253 MB/s	3700/230 MB/s	5700/328 MB/s
Rendszerindítás*	19,3 s	17,7 s	26,8 s
Rendszerfogyasztás (Min/Max)*	37/117 W	37/109 W	81/240 W
***: kisebb érték a jobb**			
3D játékmérések			
3DMark13 (Fire/Cloud/Ice)	876/7499/54432 pont	652/6112/49326 pont	2184/13885/112541 pont
3DMark11 Entry/Perf	E2688/P1435 pont	E1551/P791 pont	E5452/P3273 pont
3DMark Vantage/CPU	P6414/29146 pont	P4494/26473 pont	P13667/40251 pont
Dirt Showdown - 720p, HQ	42,4 fps	29,1 fps	89,6 fps
Crysis 3 720p, LQ	27,6 fps	21,4 fps	68,5 fps
Tomb Raider - 720p, MQ	37,7 fps	27,9 fps	84,1 fps
BioShock: Infinite - 720p, MQ	29,9 fps	24,9 fps	82,6 fps

ASUS MAXIMUS VI HERO ALAPLAP



Az ASUS megreformálta a felső kategóriás alaplapok piacát a Republic of Gamers sorozatával, és azóta is képes volt minden chipkészletnél, minden platformnál éppen annyit újítani a RoG szolgáltatásokon, hogy piacvezető maradjon. A RoG-os lapokat azonban sok PC-s csak messziről szemlélhette, hiszen a Formula modellek is 70-90 ezer forintról indultak, ami igen magas ár egy alaplapért. Sokan éppen ezért a Gene-t választották, ami már 50-60 ezer forintért elérhető volt, igaz, a kisebb méret miatt kevesebb kártyahellyel.

A Maximus VI Hero igazi hiánypótló modell, amit egyfelől a felhasználók kérésére, másfelől a konkurencia nyomására fejlesztett ki az ASUS. A Hero egy vérbeli RoG-os alaplap, temérdek, kifejezetten felső kategóriás szolgáltatással és prémium vezérlővel, ám sikerült megtalálni azt az árszintet és felszereltséget, amitől iszonyatosan jó alaplap lesz, mégsem teszi tönkre a nagyobb RoG-os lapok piacát.

Az ATX-es lap a szokásos piros-fekete színben tündököl, és természetesen az Intel legújabb, Z87-es chipkészlete dolgozik rajta. Ez egyben a CPU foglalatot is meghatározza (LGA1150), valamint az alapszolgáltatásokat, mint a 6 darab SATA6G és ugyanennyi USB 3.0. Ehhez az ASUS két extra SATA6G portot adott, valamint a LAN-t egy gigabites Intel vezérlőre bízta, ami az egyik legjobb választás a mezőnyben. A hangrészlegnél a legújabb, ezúttal is kellően leárnyékolt SupremeFX modult találjuk, ami immáron a Realtek ALC1150 codec chipre épül.

A tuning alapvető része minden RoG-os lapnak, így a Hero is erős (8+2-es) feszültségszabályzó részt kapott, az alkatrészek strapabíróak és a hűtés is kellően robusztus ahhoz, hogy bármelyik Haswell CPU-ból kihozzuk a maximumot. A sikeres tuninghoz mindent megtalálunk a BIOS-ban, ami az előző, Z77-es RoG generációhoz képest továbbfejlődött olyan hasznos tulajdonságokkal, mint például a gyors elérés (My Favorites and Shortcuts), a jegyzetelési lehetőség (Quick Note) vagy a változtatási lista (Last Modified). A szoftveres oldal is tartogat meglepetéseket, így a komplex RoG vezérlőpanel mellett a Sonic Radart, ami a képernyőn egy radar segítségével mutatja, hogy adott játékban éppen merről érkeztek a hangeffektek. Az Intel LAN vezérlőt is megtámogatták a GameFirst II technológiával, ami prioritást ad a játékoknak az alacsonyabb késleltetéshez.

9.4

Eszköz
alaplap
Info
www.asus.hu
Ár
60.400 Ft

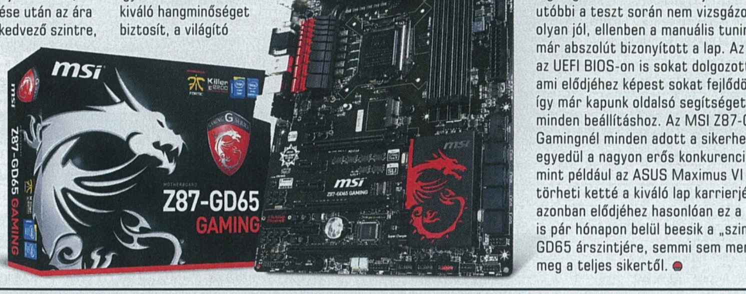
A Maximus VI Heróra hatalmas szüksége volt az ASUS-nak, hogy a Republic of Gamers minőséget elhozhassa a tömegeknek, és szerencsére az „olcsó" RoG lap abszolút jól sikerült ahhoz, hogy maximálisan ajánlani tudjuk.

MSI Z87-GD65 GAMING ALAPLAP

Az Intel harmadik generációs Ivy Bridge processzoraihoz készült MPower alaplappal abszolút sikert aratott az MSI, méghozzá úgy, hogy csak az ésszerű és hasznos extrákat pakolta egy olyan alaplapra, ami mindemellett megfizethető maradt. Az LGA1155 platformhoz még idén érkezett egy újabb, Z77-es MSI lap, méghozzá a sikeres GD65 kiadás Gaming változata, amitől a gyártó hasonló sikereket remélt, csak éppen a játékosok körében.

A sárkánnyal díszített, piros-fekete lap ugyancsak jól sikerült, ráadásul megjelenése után az ára is hamar beállt egy igen kedvező szintre, ezért egyértelmű volt, hogy az MSI az új Intel chipkészlettel, a Z87-tel is elkészíti ezt a modellt. A Z87-GD65 Gaming követi elődje példáját, azaz színben és dizájnban a játékosok ízlésének felel meg leginkább, kezeli az alapvetően fontos SLI, CrossFireX és Lucid Virtu MVP 2.0 technológiákat, és persze a sárkányt is megkapjuk. Gaming lap révén Killer E2205 NIC-et szereltek a lapra, vagyis olyan gigabites LAN vezérlőt, ami kifejezetten az online játékokhoz készült, így prioritást ad a játékoknak, és alacsony pinggel dolgozik.

A Z87 teljes felszereltsége mellé az MSI mérnökei pakoltak még két extra SATA6G portot, és megkapjuk mind a hat USB 3.0-t is. A hangról a legújabb RealTek ALC1150-es chip gondoskodik, amihez elsőosztályú alkatrészeket párosítottak és még le is árnyékolták, így az Audio Boost kiváló hangminőséget biztosít, a világító fémsapka ráadásul még jól is néz ki egy plexi oldallapos házban.



9.3

Eszköz
alaplap
Info
hu.msi.com
Ár
63.600 Ft

A tuningról sem feledkeztek meg a fejlesztők, így a Military Class 4 szériába tartozó, strapabíró alkatrészekből felépülő lapban gyerekjáték a tuning. Az extrém túlpörgetőkre is gondoltak, így az alaplapi kapcsolók és a POST kijelző mellett oldalra kivezetett mérési pontokat is kapunk. Aki kényelmes tuningot szeretne, annak elegendő szimplán megnyomnia az OC Genie 4-es gombot az alaplapon, a rendszer automatikusan megtalálja a lehető legmagasabb működési órajelet – ez utóbbi a teszt során nem vizsgázott olyan jól, ellenben a manuális tuningnál már abszolút bizonyított a lap. Az MSI az UEFI BIOS-on is sokat dolgozott, ami elődjéhez képest sokat fejlődött, így már kapunk oldalsó segítséget is minden beállításhoz. Az MSI Z87-GD65 Gamingnél minden adott a sikerhez, egyedül a nagyon erős konkurencia, mint például az ASUS Maximus VI Hero törheti ketté a kiváló lap karrierjét. Ha azonban elődjéhez hasonlóan ez a lap is pár hónapon belül beesik a „szimpla" GD65 árszintjére, semmi sem menti meg a teljes sikertől.

HUAWEI Ascend Y300

MEGLEPETÉS KÍNÁBÓL

[ÍRTA BATE] HA EGY ELEKTRONIKUS ESZKÖZ KAPCSÁN SZÓBA KERÜL, HOGY AZ KÍNAI, AKKOR AZ EMBER AZONNAL HAJLAMOS GAGYIKÉNT TEKINTENI AZ ADOTT TERMÉKRE. EZEN PRÓBÁL MOST VÁLTOZTATNI A HUAWEI, MÉGHOZZÁ SIKERREL, HISZEN AZ ASCEND Y300 EGY MEGFIZETHETŐ ÁRÚ, DE MÉGIS KOMOLY OKOSTELEFON, PÁR APRÓ KOMPROMISSZUMMAL.

Az ember persze nehezen vetkőzi le a prekoncepcióit, és ebben az sem segít, mikor kibontjuk az Ascend Y300 dobozát. A kínai gyártó telefonja ugyanis minden, csak nem feltűnő jelenség, a finoman lekerekített téglalap dizájn a tizenkettő egy tucat kategória, legyen szó akár a fekete, akár a fehér változatról. A helyzet még akkor sem javul, mikor kézbe vesszük a készüléket, hiszen az anyaghasználat terén a műanyag dominál, így az Y300 súlya csekélyke (mindössze 130 gramm), ami a komolyabb készülékek (iPhone 4S, Samsung Galaxy S4) forgatása után némi játéktelefon jelleget kölcsönöz a terméknek.

A gombok elrendezése már-már hagyományosnak mondható, bal oldalon kapott helyet a fedetlen USB-foglalat (töltés és adatátvitel), a jobb szélén a hangerőszabályzót nyomogathatjuk, míg a telefon tetején a bekapcsológomb és egy hagyományos, 3,5 mm-es Jack-aljzat található. A karcálló képernyő fölé a Huawei felirat, egy többszínű LED-es jelző, illetve egy 0,3 megapixeles előlapi kamera, alulra pedig három, háttérvilágítással is rendelkező érintőgomb került. Nagy meglepetéseket a recézett hátlap sem tartogat, hiszen itt egy 5 megapixeles kamerával, egy szintén LED-es vakuval és egy hangszóróval találkozunk, illetve innen sem maradhatott le a gyártó logója. Első blikkre a telefon nem nagyon kápráztatja el a felhasználóját, viszont az alaposabb szemrevételezés és tapogatás után azért már érződik, hogy a Huawei egy stabil készüléket rakott össze, és a pozitív tapasztalatok csak tovább folytatódnak, amint bekapcsoljuk a telefont, és elmerülünk a specifikációkban.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó:** Huawei
- **Ár:** kb. 45.000 Ft, kártyafüggetlenül
- **Dimenziók:** 124,5 x 63,8 x 11,2 mm
- **Súly:** 130 gramm
- **Színek:** fehér, fekete
- **SIM-bemenet:** hagyományos
- **Kijelző:** IPS LCD kapacitív érintőkijelző, 4 hüvelyk, 480 x 800 pixel (233 ppi)
- **Processzor:** kétmagos, 1 GHz-es Cortex-A5
- **Memória:** 512 M RAM
- **Belső tárhely:** 4 GB + microSD bemenet
- **GPRS/EDGE, HSDPA, 802.11 b/g/n Wifi, Bluetooth 2.0, microUSB 2.0**
- **Kamerák:** hátulsó 5 MP, elülső 0,3 MP; videofelvétel: VGA, 29 fps-sel
- **Operációs rendszer:** Google Android 4.1.1

SZERÉNY KÜLSŐ MELLÉ COMBOSABB HARDVER

Az első komolyabb kellemes meglepetést a kijelző okozza, ami 4 colos, 480x800-as maximális felbontással (233 ppi), a képet ráadásul egy IPS LCD panel szolgáltatja, szóval az ilyenkor releváns technikai szentháromság (betekintési szög, fényerő és színek) minőségére egy rossz szavunk sem lehet – persze az Y300 ilyen téren a közelébe sem ér a jelenlegi nagyágyúknak, cserébe viszont nem is kell érte 200.000 forintot kifizetni. A kissé jellegtelen testben megbúvó hardver szintén egy kellemes összeállítás, hiszen az Ascend Y300-ban található Qualcomm MSM8225 Snapdragon chipkészlet két 1 GHz-es Cortex-A5-ös processzormagot és egy Adreno 203-as grafikusgyorsítót biztosít a készülék számára. Mindezt 512 MB-nyi memória és egy 4 GB-os, flashalapú tárhely egészíti ki, igaz, ez utóbbiból az első indítást követően csak 2,2 GB érhető el a tulajdonosok számára – ezzel persze gond nincs, hiszen a hátlap alatt egy microSD csatlakozó is található, aminek segítségével egészen 32 GB-ig bővíthetjük a készülék tárolókapacitását. Az adatátvitelt a már említett microUSB 2.0 biztosítja, illetve adott a 7,2/5,76 Mbps-os HSPA, a 802.11 B/g/n szabványú wifi, a GPS és a Bluetooth 2.1. A készülék a hagyományos SIM-kártyák befogadására képes, és ha már úgyis a hátlap mögött turkálunk, akkor érdemes szót ejteni az 1950 mAh-s akkumulátorról, ami jó esetben kettő, átlagosan pedig egy/másfél napnyi töltés nélküli használatot biztosít.

VIRGONC KIS ROBOT

Az Ascend Y300 előretelepített Android 4.1.1-es Jelly Beannel érkezik (a 4.2-es frissítésről egyelőre nincs hír), és az oprendszer felfedezése közben azonnal érezhető, hogy milyen sokat számít a készülék belsejében dolgozó két mag. Nemcsak a menük és a különböző előre telepített alkalmazások (Google+, Google Maps stb.) reagálnak és futnak villámgyorsan, de a folyamatos és zavartalan működés a rendszer egészére jellemző, sőt, az Y300 még a játékokkal is könnyedén megbirkózik, legalábbis addig, amíg nem próbálkozunk hardverzabáló programokkal. A készülék ugyan ilyenkor is megteszi a tőle telhetőt, de mivel az Adreno 203 nem tartozik a legcombosabb grafikuschipek közé, ezért érdemes felkészülni a lassulásra és némi szaggatásra.

Az operációs rendszerről annyit érdemes még tudni, hogy a Huawei elég rendesen belenyúlt a megszokott androidos felületbe, sőt, még saját nevet (Emotion UI) is adtak a végeredménynek, melynek lényege az egyszerűség, így nincs külön alkalmazásmenü, a programjaink az általunk megadott oldalakra (amiből összesen kilenc lehet) kerülnek, laponként összesen 16 darab – az oldalak között pár ujjmozdulattal navigálhatunk, illetve van egy áttekintő mód is, aminél egyszerre láthatjuk az összes panelt és a rajtuk található alkalmazásokat. Különlegesség továbbá, hogy a fentről lehúzható értesítési menü testre szabható, és beállíthatjuk, hogy itt milyen funkciókat szeretnénk villámgyorsan elérni.

NEM EZZEL FORGATSZ FILMET

Ahogy azt már említettük, az Y300 hátlapján helyet kapott egy 5 megapixeles kamera, amivel egészen normális, maximum 2592x1944-es pixeles fotók készíthetők. A fényérzékenység ISO100 és 800 között változtatható, továbbá adottak a manapság divatos digitális effektek, állítható a fehéregyensúly, és kapunk olyan extra funkciókat is, mint az időzítés és a panorámakép. Sajnos a videorögzítés frontján már nem ilyen kedvező a helyzet, hiszen a kamera csak 640x480 pixeles mozgóképek (max 29 fps) rögzítésére képes, méghozzá monó hang kíséretében, így biztos, hogy a legnagyobb élményeinket nem az Y300 segítségével örökítjük meg az utókor számára.

ÁR/ÉRTÉK BAJNOK

A Huawei féle Ascend Y300 igazi kellemes meglepetés, hiszen a kedvező ár mellett (kártyás csomagban már 30 ezer forint környékén hazavihető) korrekt hardverkiépítéssel, remek teljesítménnyel és fejlett operációs rendszerrel várja a vásárlókat. A külalakjával ugyan senkit nem fog meghódítani, de a belbecs bőven kárpótol a kissé jellegtelen dizájnért, és komolyabb kritika csak a meglehetősen elmaradott videorögzítés miatt érheti a készüléket. Ha szeretnél egy funkciókban gazdag és gördülékeny okostelefont, de nem szeretnél egy kisebb vagyont kidobni rá, akkor az Ascend Y300 egy olyan termék, aminek a megvásárlásán érdemes komolyabban elgondolkodnod.

ÁLOMPC

GURU

NYÁRI MEGÚJULÁS

Három konfigurációnk közül kettőt alaposan felújítottunk, ráadásul sikerült mindezt minimális többletköltségből kihozni. Cserébe a belépőszintű játék-PC és a legdrágább, minden földi jóval megpakolt gép is erősebb, gyorsabb, modernebb lett. A Basicnél még maradtunk az Intel LGA1155 platformnál, ami továbbra is kiváló alapokat nyújt egy erős, de megfizethető asztali géphez, amibe persze egy megfelelően erős VGA-t is szereltünk. A videokártyák piacán az NVIDIA robbantott a GTX 770-es és 780-as kártyákkal, amik az abszolút felső kategóriába érkeztek meg, és egyelőre egy-két csúcsmodellt leszámítva nem nyomták le az előző generáció árait. Ezzel szemben a HD7770 helyét átvette a HD7790, és a GTX 650 Ti Boost is egyre jobb áron szerezhető be, ami jó hír, hiszen ezeken a kártyákon már szépen fut minden új, DX11-es játék akár Full HD-ben is.

BASIC

Bámulatos, hogy mindössze 3300 forintból milyen csodákat lehet művelni egy asztali PC-vel! Egy kicsit felújítottuk alap játékos gépünket, ahol továbbra is megmaradtunk az LGA-1155-ös platformnál, azonban a kulcsfontosságú alkatrészeket megerősítettük. Lecseréltük az alaplapot, így több SATA6G portot kaptunk, de ami ennél is fontosabb, hogy 100 MHz-cel gyorsabb, mégis kb. kétezer forinttal olcsóbb Intel Pentium CPU-ra bővítettünk. A videokártyát sem hagytuk érintetlenül, és a nemrég nagy árzuhanáson átesett HD7790-et szereltük a gépbe, ami érezhető gyorsulást hoz minden játék alatt.

Alaplap	ASRock B75 Pro3-M	16.500 Ft
Processzor	Intel Pentium G2140	24.000 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× KingMax 2 GB DDR3-1600MHz	10.600 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon HD7790 1 GB	33.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	12.900 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	9.700 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9.400 Ft
Összesen		121.300 Ft

GAMER

Az FX-6300 ára tovább csökkent, a 970-es Gigabyte lap pedig még mindig nagyon jó választás az AM3+ platformhoz. A memória sajnos tovább drágult, ellenben a videokártya kicsit olcsóbb lett – bár titkon már azt reméltük, hogy a Gamer konfigba hamarosan GeForce GTX 660 Ti-t szerelhetünk, de erre még várnunk kell pár hónapot. Cserébe nem akármilyen HD7870-et választottunk, ugyanis ez a Sapphire modell gyárilag tuningolt és a Never Settle Reloaded csomagot is megkapjuk vele. A HDD-k és SSD-k ára jelenleg stagnál, így csak személyes preferencia és pénztárca kérdése, hogy a nagyobb tárhelyet vagy a jobb tempót részesítjük-e előnyben.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	21.900 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	28.800 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.800 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GHz Edition 2 GB OC	58.100 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	16.200 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.200 Ft
Összesen		175.400 Ft

ULTRA

Épp csak elrepült a nyár első hónapja, mi máris rávetettük magunkat a legújabb Intel platformra, aminek tesztjét jelen számunkban olvashatjátok. Mivel az Ultra konfignál 10 ezer forintnyi áringadozás szinte meg sem látszik, bátran álmodtunk nagyot alaplap és CPU fronton. Helyesbítünk: kicsit, ugyanis a Gryphon Z87 microATX-es, ennek ellenére mindent megkapunk vele, sőt, kiegészítő Thermal Kitet is felszerelhetünk rá. A Core i5-4670K az előző kaszszasiker, a 3570K utóda, és mint ilyen, jól tuningolható és nagyon gyors. A VGA-nál maradtunk a felpörgetett GTX670-nél, de aki erre rádob még kb. 20 ezer forintot, már GTX680-at vagy GTX770-et is kaphat. Mi ezt a pénzt inkább egy 256 GB-os SSD-re fordítanánk.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	43.700 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	62.000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3b	12.700 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.800 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N670WF2-2GD	95.600 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.700 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Pro 128 GB	32.400 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	15.100 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.700 Ft
Összesen		325.000 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Meg se moccantak az árak az SSD-k piacán, sőt úgy tűnik, hosszú időre bebetonozták a cégek a jelenlegi árhatárokat. Ennek értelmében 25-30 ezer forint körül kapjuk az első, igazán jól használható, 120/128 GB-os modelleket, majd 45-50 ezer forintnál a már mindenféle felhasználáshoz elegendő rendszertárhelyet biztosító 250/256 GB-os modelleket. A SATA6G ma már nem is lehet kérdéses, ahogy a TRIM és az egyéb technológiák is adottak, így marad a felhasznált NAND flashmemória, a firmware, valamint a vezérlő típusa, mint megkülönböztető tényezők. Utóbbinál továbbra is a SandForce 2281 a legnépszerűbb, amivel a legtöbb SSD-n találkozunk.

KINGSTON
SSDNOW V300 120 GB

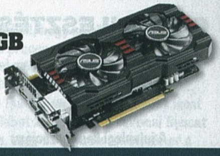
25.400 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 Pro 256 GB 56.400 Ft

VGA

Az ismerős alapokra építkező GeForce GTX 770 és 780 lenyomták az elődök árait, bár a GTX 670 még mindig 95 ezer forintnál indul. A GTX 680 ezzel ellentétben jóval olcsóbb lett, amire válaszul az AMD is csökkentette a Radeon HD7970-ek árait egészen 100 ezer forint körülire. Ez alatt a GTX 660 Ti továbbra is jó választás, ahogy a Radeon HD7870 is, és ne feledkezzünk meg a belépőszinten tanyázó, szuperolcsó HD7750-ről, vagy a már sokkal erősebb, de még mindig abszolút megfizethető HD7790-ről sem. Középen továbbra is a GTX 650 Ti Boost és a 2 GB-os Radeon HD7850 versenyeznek fej-fej mellett haladva.

ASUS GTX 650
TI BOOST DC2OC 2 GB



47.100 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7950 Boost 3 GB 80.200 Ft

MONITOR

Új számozást vezetett be az LG, valamint javított a dizájnon is, de a 40 ezer forintnál kezdődő IPS-es monitorok továbbra is a 6-bites AH-IPS technológiára épülnek. Ez persze nem gond, a legtöbb felhasználónak abszolút elegendő, ráadásul sokkal olcsóbb, mint a teljes értékű S-IPS modellek. A Samsung sem hagyja már tovább terjeszkedni az LG-t, és végre elérhető a cég ad-PLS panellel szerelt, megfizethető monitorszériája is. Ezek az AH-IPS-hez hasonlóan némileg butított, de kellően gyors, valamint kiváló betekintési szöget nyújtó panelek abszolút megállják a helyüket a piacon, ahol remélhetőleg újabb árharc indul el hamarosan.

LG
23EA63

43.400 Ft

ALTERNATÍVA Dell U2713HM 157.900 Ft

MEREVLEMEZ

Hónapok óta nem mozdultak a HDD-árak, és várhatóan még jó darabig nem is fognak csökkenni, így ma egy 1 TB-os, már rendszermeghajtónak is elegendően gyors merevlemez 16 ezer forintnál kezdődik, a tároláshoz pedig a 22-25 ezer forintos, 2 TB-os modellek felelnek meg leginkább. A technológiák sem nagyon fejlődtek, és bár van néhány ígéretes kezdeményezés meg sikeres, laboratóriumi teszt, de ezek megjelenésére még nagyon sokat kell várnunk. Notebooknál a hibrid HDD+SSD meghajtóktól nem kell félni, tényleg gyorsabbak, mint egy szimpla HDD, de persze azért csodát se várjunk tőlük. A legjobb párosítás még mindig az SSD a rendszerhez, HDD a tároláshoz.

WD
Caviar Blue 1 TB

16.200 Ft

ALTERNATÍVA Seagate Momentus XT 1 TB 30.100 Ft

ALAPLAP

Nagyon készültek az alaplapgyártó cégek az Intel Haswell startjára, hiszen már a nulladik perctől temérdek modell közül válogathatunk. Minden első vonalas gyártó teljes palettával állt a rajtvonalhoz, amik közül az ASUS legkisebb Impactja az egyik legérdekesebb. Ez ugyanis a mini ITX méretei ellenére RoG-os alaplap, vagyis abszolút tuningbarát, és a játékosok minden igényét ki is elégíti. Hasonlóan kicsi és érdekes az ASRock Z87E-ITX-e, de az abszolút luxus árkategóriában is találunk szuper indulókat. A Z87-es lapoknál a gyártók az 50-60 ezer forintos sávot célozták meg, ahol számtalan nagyon jó, már prémium lap közül válogathatunk.

ASROCK Z77
EXTREME 4-M

28.200 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus VI Hero 60.500 Ft

PROCESSZOR

Ultra konfigunknál váltottunk a legújabb Intel platformra, amibe az ismét közönségsikerre jelölt, felső kategóriás teljesítménnyel megáldott, de mérsékelten árazott, legerősebb Core i5-öt választottuk. Ahogy az előző generációnál, a „K" betű ezúttal is a szabadon állítható szorzót jelöli, így kifejezetten tuninghoz ideális a 4670K. Aki nem szeretne tuninggal bajlódni, a szimpla, lezárt szorzójú modellt ennél olcsóbban megszerezheti. A kínálatban egészen a Core i5 aljáig választhatunk Haswell CPU-t, a Core i3-asokra még őszig várnunk kell. Aki ennél kevesebb pénzből szeretné kigazdálkodni a processzort, annak ajánljuk figyelmébe kedvenc AMD processzorunkat, az FX-6300-at.

AMD
FX-6300

28.800 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4670K 62.000 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS VOL.1

A számítógépemet akarom fejleszteni, és nem tudom, hogy minden passzolna-e, és hogy meg is érné-e.

A jelenlegi konfigurációm:
Alaplap: ASUSTeK Computer INC. P8H61-M LE (LGA1155)
Processzor: Intel Core i3 2100 @ 3,10 GHz
Memória: 4 GB Single-Channel DDR3 @ 665MHz
Videokártya: AMD Radeon HD 6670
Az eddig megjelent játékok gond nélkül futottak High-on (de már Ultrán/Very High-on kicsit akadoztak), de nem tudom, hogy pl. a Battlefield 4, GTA 5, Watch Dogs menne-e a gépemen. Ezért szeretnék még 4 GB RAM-ot, csak fogalmam sincs, hogy milyet vegyek. A videokártyámat le szeretném cserélni egy Sapphire Radeon HD 7790 OC 2GB DDR5-re, és az a kérdésem, hogy passzolna-e a gépemhez és el is indulna, meg az, hogy megéri-e megvenni (hogy lényegesen gyorsabb)? Válaszotokat előre is köszönöm, hű olvasótok: **ALEX**

Kedves Alex!
Én azt mondom, hogy amíg ezek a játékok nem jelennek meg, ne cserélj videokártyát. Ennek egész egyszerű okai vannak. Először is nem tudod, hogy fog muzsikálni a géped velük, másrészt tekintettel arra, hogy ezek megjelenéséig még hónapok vannak hátra, és jelenleg nincs komolyabb gondod a videokártyád teljesítményével, ugyanazért a pénzért jobb VGA-t fogsz tudni venni mondjuk októberben, mint most. A 4 GB memóriát nyugodtan megveheted, ott nagy áringadozásra nem lehet számítani a közeljövőben, bármilyen DDR3-1333 vagy DDR3-1600 MHz-es modul megteszi, lehetőleg ne a legolcsóbb fajtából (ha megnézed a mostaninak a márkáját, és veszel belőle még egy ugyanolyat, az is tök jó). A HD 7790 OC nem egy rossz kártya, és az ára is esett a közelmúltban, én mégis inkább a HD 7850 felé terelnélek, a 10 ezer forintos felárat bőven megéri, és semmiképpen nem fogod úgy érezni a HD 6670 után, hogy valóban nagyon gyors az új VGA, de többet vártál a pénzedért cserébe. A felsorolt játékok közül egyébként várhatóan a GTA V-nek lesz a legnagyobb gépigénye (ha megjelenik egyáltalán PC-re), a Watch Dogs szerintem a mostani konfigurációdon is élvezhető lesz, akár magas minőségi beállítások mellett is.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.2

Van egy konfigom:
Alaplap: Gigabyte 870A-UD3
Processzor: AMD Phenom II X6 1055T
Memória: Corsair Vengeance 2X4GB 1600MHZ DDR3
HDD: SSD Corsair Force 60GB
HDD2: WD Caviar Green 1,5 TB
VGA: Sapphire HD 6870

A kérdésem az, hogy lenne 50 ezrem gépfejlesztésre, és hogy mire költsem? Szerintem VGA-t lenne érdemes fejleszteni, de akkor meg még gyűjtenem kellene hozzá? Maradnék a Radeonnál, mint VGA. Vagy valami más hardvert fejlesszek?
Üdv, **VIPER**

Kedves Viper!
A mostani géped egész kiegyensúlyozott, így bármit veszel bele, keletkezik egy gyenge láncszem (ha processzort veszel, akkor a videokártya, illetve fordítva). Ha nem vagy megelégedve a jelenlegi teljesítményével, akkor valóban a VGA-vásárlás tűnik ésszerűbbnek. Ehhez viszont el kell adnod a mostanit, amelynek piaci értéke nagyjából 30 ezer forint. Ha ehhez csapjuk hozzá az általad is említett 50 ezer forintot, akkor megkapjuk a Radeon HD 7950 árát, amely kereken 80 ezer forint. A HD 7950 a HD 6870-nél nagyjából 50-80 százalékkal gyorsabb, ez játéktól és grafikai beállítástól függ, no meg attól, hogy mennyire fogja majd vissza a korosodó Phenom II-es processzor. Neked kell eldöntened, hogy ez az elméleti teljesítménynövekedés és a videokártyád eladása megéri-e a befektetett időt, energiát és pénzt.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.3

A mostani gépem:
Alaplap: MSI P965Neo-F V2
Processzor: Intel Core 2 Duo CPU E7300 2.66 GHz
RAM: 4 GB DDR2 800 MHz
Videokártya: Gigabyte GeForce GTS 450 OC DDR5 1GB
HDD: 250 GB
Tápegység: Chieftec CTG-450-80P 450W

A videokártyát, a HDD-t és a tápot szeretném megtartani, mert szerintem ez a kártya még viszonylag erős, és a tápot egy éve vettem 10.000 forint felett. Az alaplapra, a processzorra és a RAM-ra összesen kb. 50.000 Ft-om lenne.
Én ilyesmire gondoltam:
AMD FX-6300 processzor, 3.5 GHz, 4.1 Turbo (kb. 28.000 Ft);
Asrock M3N78D FX alaplap (kb. 14.000 Ft);
Corsair Vengeance 2x2GB DDR3 1600MHz CMZ4GX3M2A1600C9B memória (kb. 12.000 Ft);
és egy Arctic Alpine 64 GT AMD processzorhűtő (kb. 2.000 Ft), mert hallottam, hogy az FX-6300-nak nem a legjobb a gyári hűtése.
És még annyit szeretnék kérdezni, hogy az igaz-e, hogy ez a GTS 450 jobban fut, ha PCI Express 2.0 -val van csatlakoztatva? Válaszodat előre is köszönöm! **LEVI**

Ha továbbra is csak a játékokra szeretnél koncentrálni, akkor lehet, hogy jobban jársz egy Core i3-3220-szal és hozzá valamilyen Intel H61/B75 chipsetes alaplappal, amelyet szintén kapsz 14 ezer forint körül, nem is egyet, nem is kettőt. Memóriából én inkább a mennyiséget helyezném előtérbe, ha ennyire szűkös a keret, és nem költenék feleslegesen speciális kiadásra, mint például az általad írt Corsair Vengeance. 12 ezer forint körül már meg lehet csípni a legolcsóbb 8 GB-os pakkokat, nem gond, ha csak 1333 MHz-eset találsz, inkább legyen egy picit lassabb, mint kevesebb, én ezt vallom. Az Intel processzorok gyári hűtője nevetségesen alacsony, de ellátja a feladatát és nem is olyan hangos, így ebben az esetben én nem vásárolnék helyette rögtön másik coolert. A GeForce GTS 450 valóban elfogadható teljesítményre képes még ma is, az új processzorral biztos, hogy tovább fog gyorsulni egy kicsit, de tudnod kell, hogy innentől kezdve bőven ő lesz majd a gyenge láncszem a gépezetben – ha esetleg még nem tudod, hogy karácsonyra mit vásárolj. A PCI-Express 2.0 szabványra épülő (illetve visszamenőleg azt is támogató) csatlakozó valóban jóval nagyobb sávszélességre képes, mint az első generációs, amely a mostani alaplapodon van, ebből egy keveset már a GTS 450 is profitál, jók az információid.

NOTEBOOK 50 EZERÉRT

A minap ajánlatot kaptam, mégpedig a következőt: 50.000 Ft-ért az enyém lehet egy használt Acer Aspire E1-571-32344G50Maks laptop/notebook. Kissé húztam a számat, mivel ezt a terméket nem játékra tervezték, míg nekem ez lenne az első számú igényem. Szóval a kérdésem az, hogy ezen a gépen milyen újabb játékok futnának el, és milyen felbontással/mennyi fps-sel, és hogy megéri-e nekem ez az ajánlat, vagy inkább gyűjtögessek tovább egy igényeimnek megfelelőbb laptopra/gépre? Köszönettel: **BENCE**

Kedves Bence!
Az említett gépben egy processzorba integrált Intel HD Graphics 3000 videokártya van, amely finoman szólva sem ajánlott 3D-s játékok futtatására. Sajnos sem a sebessége, sem az Intel által írt illesztőprogramok nem jó társak ebben. Ettől függetlenül, ha szép állapotban van, és nem tették tönkre az akkumulátorát, 50 ezer forintért erősen megfontolandó vétel, de én amondó vagyok, hogyha kulcsfontosságú kérdés számodra a játékok futtatása, akkor inkább gyűjts tovább, és keress egy dedikált videokártyával rendelkező masinát. A Packard Bell EasyNote TE11 100 ezer forint körüli változata például már GeForce GT 620-at, az EasyNote F6244 110 ezer forint körüli verziója Radeon HD 7670M-et, a Samsung Series 3 NP370R5V szintén 110 ezres példánya Radeon HD 8750M-et, míg az Acer Aspire V5-531G, illetve a HP Pavilion g6 120 ezres változatai rendre GeForce GT 630M, valamint szintén Radeon HD 7670M-et tartalmaznak, így ezekből viszonylag hamar válhat majd 70-80 ezer forintos portéka a használtpiacon.

LAPTOP JÁTÉKRA

Szeretném megkérdezni, hogy érdemes-e beruházni egy ASUS K55VDSX291D laptopra 154.000 Ft-ért?
Intel Core i5-3210M
6GB DDR3 memória
500 GB HDD
nVidia GeForce GT610M 2GB VGA
Főleg Battlefield 3-mal, Crysis 3-mal, Planetside 2-vel, StarCraft 2-vel, Grid 2-vel és Bioshockkal játszanék legalább normál minőségben. Válaszotokat előre is köszönöm, hű olvasótok: GYURI

Kedves Gyuri!
Ha ilyen céljaid vannak, akkor ez a K55 semmiképpen nem az a notebook, amire szükséged van. Ha a típus alapvetően tetszik, akkor a K55VD változatok helyett keresd inkább a K55VJ variánsokat, abban ugyanis sokkal erősebb videokártya (GeForce GT 635M) van, és egy fillérrel nem kerülnek többe. Alternatívaként mindenképpen megnézném a Lenovo Ideapad G580 GeForce GT 635M-mel szerelt változatait, a Samsung Series 3 NP350 Radeon HD 7650M-mel rendelkező példányait, és a Sony VAIO SVE1513C1E-t, amelyben szintén ugyanez a Radeon van – igaz, a csábító 160 ezer forint körüli ár velejárója, hogy ebben nincs annyira erős processzor, mint a többiben.

VIDEOKÁRTYA-CSERE

Először is a konfigom:
Alaplap: Gigabyte P61 USB3 B3
CPU: Intel Core i3 2100 3,1 GHz
Videokártya: Sapphire Radeon HD 5570
RAM: 2x4 GB Kingmax DDR3-1333MHz
A tegnapi nap folyamán vettem egy Philips 226V4L Full HD LED monitort. Remek darab, szép képet ad. A monitort azért vettem, hogy tudjak gameplayeket készíteni Full HD-ban. Ám ekkor jöttek a játékok és a problémák. Battlefield 3-mal próbáltam ki először és ledöbbentem: eddig 1024x768-as felbontásban valahol Medium és High között lévő grafikai beállításokkal átlag 30-35 fps-t produkált a játék. Most viszont ezzel a monitorral Full HD-ban mindenhol alacsony beállítással, 1x-es élsimítással alig produkál 15-20 fps-t. FIFA 12-ben a helyzet stabil 60 fps-ről 25-30-re esett. DiRT3-ban hasonló a helyzet legmagasabb grafikai beállításokkal. Szóval a következőt szeretném: maximum 30 ezer forintért olyan videokártyát venni, amely elegendő a Full HD-s fraps-es videózáshoz. Én egy Sapphire Radeon HD 7770 GHz Editionra gondoltam. Várom válaszod!, BALÁZS
Ui.: a táp beépített 400 wattos, valamint szeretném majd a Battlefield 4 multiplayerét is használni ezzel a géppel.

Kedves Balázs!
Az általad kiszemelt HD 7770 tökéletes választás, de ha tudsz még egy kicsit nyújtózkodni, akkor házon belül a HD 7790 4-5 ezer forinttal drágábban szerintem jobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik. Ha el tudod adni a mostani videokártyádat (nagyjából 6-7 ezer forintért kell árulnod, ha azt szeretnéd, hogy valaki elvigye), akkor már majdnem meg tudod csípni a következő szintet, amelyet a 43 ezer forintos HD 7850 képvisel.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.4

Pár napja vettem számítógépet, elég erősnek mondták. Az a problémám, hogy a Battlefield 3 Ultra beállítások mellett 60 fps-sel megy, a Need For Speed The Run 30 fps-sel, Sleeping Dogs 20 fps-sel, Far Cry 3 25 fps-sel fut. Van egy játék, a Call of Duty 4 Modern Warfare, az meg 60 fps-sel fut, ahogy a régi gépen futott.

A régi gép:
Intel Pentium IV , 1 magos, 2,6 GHz-es HP proci, 1,5 GB RAM, ATI Sapphire Radeon HD2600 512MB videokártya
Ezen a gépen a Crysis 2 low beállításokkal az 1920x1080-as felbontás helyett 1366x768-cal beállítva ment 20-25 fps-sel. Elvileg az új gépnek ezeket a játékokat meg kellene ennie, sőt, az újakat, mint pl. majd a Battlefield 4-et is szépen, kellemesen vinnie kellene majd. A monitor Samsung SyncMaster BX2250 Full HD, LED.
Az új gép ez:
CPU: AMD FX-6200 3,8Ghz AM3+
Alaplap: Gigabyte 970A-DS3
RAM: DDR III 2x4GB/1333 Kingmax
HDD: 1TB WD 7200 SATAIII 64MB WD10EZEX
VGA: Gigabyte GTX660 OC 2GB DDR5
Ház: Midi ATX Sharkoon VS3-S Chrome
Táp: ATX Chieftec 500W GPA-500S8 80+
Válaszotokat előre is köszönöm! Üdv: DANI

Kedves Dani!
Ha nem telepítetted újra a rendszert – amit el sem tudok képzelni – akkor ezzel érdemes nyitni. Mindazonáltal tudnod kell, hogy az FX-6200 egy picit visszafogja az amúgy tényleg elég jó teljesítménnyel rendelkező GeForce GTX 660-at, de ennyire biztosan nem. Probléma lehet még, ha a videokártyához kapott lemezről telepítetted fel az illesztőprogramját, én mindenképpen ellátogatnék az NVIDIA honlapjára a legfrissebbért (előtte a régit érdemes eltávolítani). Keress internetes GTX 660 teszteket, és ha lehetőséged van beszerezni az ott látható tesztprogramok közül párat, hasonlítsd össze az újságírók/bloggerek által kapott eredményt azzal, amit a te géped produkál. Tudnod kell, hogy az AMD FX-6200 egy középkategóriás processzor, így kezeld helyén a Core i7-tel és egyéb fenevadakkal rendelkező tesztgépek által elért pontszámokat és fps-eket. Ahol eddig is 60 fps-sel mentek a játékok és most is, ott érdemes lehet kikapcsolni a Vertical Syncet (vagy a játékban, vagy ha ott nem lehet, akkor a videokártya illesztőprogramjában), de ezt nem igazán javaslom, mert elég fura, csíkos képet fogsz kapni játék közben, ráadásul a 60 fps feletti értékekből a TFT miatt gyakorlatilag semmit nem fogsz látni, ugyanúgy folyékony lesz, mint eddig – csak a bevillanó csíkok miatt csúnyább.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.5

PC vásárlás miatt kérnék segítséget, hogy a legújabb játékszoftverek minimum 60 fps-el hasítsanak a gépemen.
Mostani konfigom:
- Intel Core 2 Quad Q8200
- ASUS GTS 450 GDDR5
- Kingmax 4 GB DDR2 dual channel RAM
- ASUS P5KPL AM SE

Mivel a fenti konfig már közel 6 éves, ezért szeretném lecserélni egy újabbra.
Konfig, amit kinéztem:
- Intel Core i7 2600k
- ASUS HD7970 DC2
- Asrock Z77 Extreme 4
- Cooler Master Hyper 212 Plus (+ vennék rá még egy CM ventit, hogy az egyik ráfújja, a másik meg elszívja a levegőt, illetve még kinéztem egy NZXT Phantom midiházat is)

Na, én most ehhez kérek tanácsot: egy memóriaajánlást, és esetleg ha valamit ki lehetne cserélni megfelelőbbre, azt értékelném, ha leírnád.
Köszönöm a segítséget, maradok hű olvasótok immáron 1 teljes éve. Üdv, Barna, VIPER

Kedves Barna!
Második generációs Intel Core i7-es processzort már nem igen fogsz kapni, pár helyen még elérhető az eggyel gyorsabb 2700K verzió – teljesítményéhez képest – egy vagyonért (87 ezer Ft), és megmondom őszintén, nem is látom értelmét a beszerzésének. Nemrég jelent meg a kettővel újabb generációs Haswell architektúrára épülő Core i7, amelyből a 4770K változat 85 ezer forintba kerül, a szorzózáras (nehezebben tuningolható) 4770-ért pedig 79 ezret kérnek. Ezekhez a processzorokhoz már újfajta foglalat szükséges, így az általad kiszemelt alaplap utódjára (Z87 Express 4) lesz szükséged, az ára nagyjából megegyezik a Z77-es változattal. Memóriából gyakorlatilag mindegy, milyet veszel, a Haswell már szereti a magas órajeleket, így 1600 MHz-től nézelődj. A többibe nem tudok belekötni.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Volt ugye ez a kissé stresszes Alan Wake-es fiaskó, (a részleteket lásd a 3. oldalon), ennek hatására egy rövid időre megtörtem, és eljátszottam a gondolattal, hogy ellensúlyozandó a teljes játék megszerzése körüli bonyodalmakat, azzal kárpótolom magam, hogy csakis olyan leveleket válogatok a júliusi Levrovba, amiben szemérmetlenül dicséritek a magazint (ezzel pedig a mi munkánkat). Szerencsére az eltévelyedésem nem tartott sokáig (alig három nap volt, mire lebeszéltem magam róla), és végül visszataláltam a helyes ösvényre, így csak a rovat fele... na jó, csak a negyede fog arról szólni, hogy mennyire királyok is vagyunk. Ha ti esetleg nem értenétek ezzel egyet, vagy éppen ellenkezőleg, továbbra is szeretnétek agyondicsérni minket, akkor ne fogjátok vissza magatokat, írjatok, hiszen ki tudja, mit hoz a jövő, lehet, hogy a következő hónapban még macerásabb lesz a teljes játék beszerzése...

ÉLJEN ROCHARD!

Hali Miguel!

(Rég nem vettem már PC Gurut, ezért ha már nem te szerkeszted és adod a válaszokat a levrovosoknak, akkor elnézést kérek a másik oldalon lévő olvasótól!) **(Most azon gondolkodom, hogy a te júniusi magazinodból vajon kimaradt-e a Levrov, vagy el sem olvastad...? Egyik megoldás sem túl kecsegtető. – Bate)** Először is azért írok neked, mert újra elkezdtem venni az újságot, mivel sikerült leszoknom a WoT-ról (World of Tanks), és ezt nektek köszönhetem, meg főként Chrisnek, mivel egy olyan fantasztikus kedvcsinálót rakott össze a júniusi Guru teljes játékához, hogy azonnal felkaptam rá a fejem: te jó isten ez a játék nagyon állat! (Egy képzeletbeli pacsit küldök Chrisnek a videóért!) De nem estem tőle teljesen hasra, ezért úgy döntöttem, hogy Steamen meglesem a demót. A próbaverzió nagyon bejött, és már tűkön ülve vártam azt a percet, amikor mohón letéphetem az újság műanyag borítóját. Eljött a pillanat, és azonnal feltettem a játékot, majd kijátszottam. Annyira bejött a játék, hogy nem tudtam betelni vele, így hát megvettem a Hard Times névre hallgató remek kis kiegészítőjét. Ez a kiegészítő nem kapcsolódott a játék történetéhez, és sokkal-sokkal nehezebb fejtörők voltak benne, de így is sikerült röpke 45 perc alatt végigvinni azt a 4 pályát (mellesleg a 4. pálya rendkívül nagy odafigyelést és ügyességet követelt meg tőlem). Amint ezekkel kész voltam jöhetett a 18 achievement, ebből már 17 meg is van, már csak a „Speedrun" kell, és teljesen kész vagyok a játékkal. Szóval csak annyit szeretnék még mondani, hogy áldom a buksiját annak a gurusnak, aki felvetette, hogy „ Hé! Mi lenne, ha a Rochard lenne a júniusi PC Guru teljes játéka?" Remélem a következő Guruba is egy jó kis játékot hoztok nekünk! (Amúgy ez a steames aktiválás nagyon állat!) Sok sikert az újsággal!

SKANROX

Nem tudom látjátok-e, de nagyon cseles vagyok, hiszen Skanrox nem konkrétan az újságot dicséri, hanem a mellékelt teljes játékot, de én mindeközben mégis azt sugallom levelének beválogatásával, hogy mennyire király a lap, hiszen ilyen tuti teljes játék jár mellé.

Most pedig, hogy túl vagyunk a kötelező tömjénezésen, muszáj megjegyeznem, hogy nagyon örülök, hogy tetszik a Rochard, és nem csak azért, mert az én nyakamon volt az a buksi, ami kitalálta, hogy ez a program is bekerüljön a gurus teljes játékok dicső csarnokába. A helyzet az, hogy már tavaly is szerettük volna, ha a köpcös aszteroidavadász felkerül a DVD-re, de akkor még nem jött össze a dolog. Idén viszont már sikerült úgy keverni a lapokat,

A HÓNAP LEVELE

Szia Bate!

Nem vagyok régi vásárlója a Gurunak, de azt hiszem, egy év után már mondhatom, hogy elég nagy rajongója lettem az újságnak, már csak azért is, mert minden hónapban kapok tőletek valamilyen játékot. Tavaly novemberben, mikor először találkoztam a steames aktivációval (a Blood Bowlhoz kellett), még kicsit bosszankodtam, hogy miért kell még ezzel is bonyolítani a telepítést, de azért beregisztráltam a Steamre, és elég jókat szórakoztam a „véres focival". Aztán idén jött Supreme Commander 2, ami ugyan nem az én műfajom, de azért aktiváltam őt is, és ha már ott voltam a programban, hát elkezdtem körbenézni, és rájöttem, hogy egyáltalán nem is olyan rossz dolog ez a Steam, főleg ha azt nézem, hogy alkalmanként milyen király akciókat lehet kifogni: az elmúlt két hónapban hat játékot is vettem, és ha összeszámolom, akkor összesen nem fizettem értük 5000 forintot. Mikor láttam, hogy az Arcania is steames, már kifejezetten örültem, júniusban pedig már direkt annak drukkoltam, hogy a következő játékotok is aktiválható legyen. Lehet hülyén hangzik, de a steames gyűjteményemre legalább olyan büszke vagyok, mint a dobozos játékaimra, és mindig alig várom, tovább bővüljön a lista (néha pedig kifejezetten vissza kell fognom magam, hogy ne vegyek meg minden leárazott játékot). Szóval lényegében csak annyit szerettem volna mondani, hogy nagyon jó ötlet, hogy steames játékokat tesztek a Guru mellé, és ez úton szeretném megköszönni, hogy az újsággal ráirányítottátok a figyelmemet erre a rendszerre. Remélem, hogy még tovább bővíthetem majd a gyűjteményem a PC Guru segítségével.

Cooler

Egyrészt részemről a szerencse, örülök, hogy már te is az elégedett Steamtagok sorát bővíted, másrészt egy percig sem kell hülyének érezned magad, a szerkesztőségben mi legalább olyan büszkék vagyunk a steames játékkollekciónkra, mint te, és hozzád hasonlóan nekünk is komoly önuralom kell ahhoz, hogy ne költsük a teljes fizetésünket akciós játékokra. Az ember azt hinné, hogy egy idő után immúnissá válik a leárazásokra, de van egy rossz hírem: hiába használjuk már évek óta a Steamet, egyelőre nem érezzük a javulást ezen a téren...

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s F.E.A.R. 3-at ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

hogy Rochard megtalálja a hozzánk, és ezzel az olvasókhoz vezető utat. Mi a magunk részéről nagyon örültünk, hogy egy ilyen patent kis játékot csomagolhattunk a magazin mellé, az pedig már csak a hab volt a tortán, hogy az olvasók nagy részénél is pozitív fogadtatásra talált ez a remek kis platformer.

KÉRDÉSEK (VAGY NEM)

Sziasztok Gurusok!

Mondhatnám, hogy régóta olvasom a Gurut, de ez nincs így. Életem első PC Guruja a 2012. decemberi szám volt, amiben 2012 legjobbjai voltak. Nos, megmondom nektek, nagyon tetszett, de mivel egy nappal a világvége előtt vettem meg, ezért nem olvastam túl nyugodtan. És akkor rádöbbentem, hogy eddig hogyan tudtam elmenni mellette az újságosnál... És most veletek kapcsolatban lenne néhány kérdésem:

1. Nemrég észrevettem két új írót: Lort és Terát. Mint mondtam, nemrég olvastam először Gurut, ezért kérdezem. Lehet, hogy régóta vannak, csak nem vettem őket észre.

2. Hogy miért csináltok ilyen játékkollekciókat? Ki szokott maradni, ezért áruljátok majdnem egy új újság áráért?

3. Hogy szerintetek hogyan tudnak egyesek fél napokat „kockulni"? Nekem a legtöbb, ha jól tudom 3 óra volt, de nem 12!

Ezek voltak a kérdéseim, és még gratulálok az újsághoz is, mert nagyon jó! Valamint jó nyarat és jó játékokat kívánok nektek.

GERI

Ez most egy ilyen kifejezetten őszinte Levrov, szóval el kell árulnom nektek, hogy valami furcsa oknál fogva tökre szeretem az ilyen kérdéses leveleket, nem tudom miért – de jó, ha tudjátok, hogy ha háromból akár csak egy elég érdekes számomra, akkor igen komoly esélyetek van rá, hogy Gerihez hasonlóan ti is bekerüljetek a levelezési rovatba. Most pedig jöjjenek a kötelező válaszok:

1. Itt kicsit bajban vagyok, mert hiába kerestem, az első pontban én bizony nem találtam kérdést. De persze profi vagyok, így válaszolni kérdés nélkül is tudok. Lor valóban friss csapattag (ha lapoztok kettőt, láthattok róla képet), érkezéséről az előző szám bevezetőjében meséltem nektek, Tera viszont már évek óta ír nekünk cikkeket. Sőt, még annál is régebben, mint gondolnátok, hiszen ez csak egy álnév, ami valójában nem mást takar, mint... Áááá, sajnos ezt most nem árulhatom el nektek.

2. Hogy miért vannak PC Guru játékkollekciók? Ez egyszerű: a lapot olyan példányszámban nyomjuk, hogy az ország teljes területén kapható legyen, de természetesen (és ezért ejnye-bejnye) nem vásároljátok meg az összeset, és az új szám érkezésekor egy csomó visszakerül hozzánk. Mi persze azt szeretnénk, hogy azért csak elfogyjanak, így várunk pár hónapot, aztán összecsomagoljuk őket, hogy kedvező áron azok is hozzájuthassanak, akik korábban valamiért lemaradtak róla.

3. Erre egyszerű a válasz: ha az ember jól érzi magát, akkor repül az idő. Én múlt hónapban este nyolckor elkezdtem játszani a The Last of Usszal, és egyszer csak azt vettem észre, hogy világos van, és csiripelnek a madarak...

KIADÓVÁLTÁS ÉS ONLINE URALOM

Kedves Bate!

Néha eszembe jut a felfordulás, amit a kiadóváltás okozott nálatok. Emlékszem, hogy felröppent a hír, hogy megszűnhet a Guru. Persze senki nem tudta, hogy csak szóbeszéd, vagy van valóságalapja is, mindenesetre úgy éreztem, és most is így vagyok vele, hogy ha nem lenne PC Guru, akkor a magyar játékos közösség egy szignifikáns része tűnne el. Az érzés, mikor fellapozod a friss Gurut, és még érzed a festék illatát, amikor egyszer csak arra eszmélsz, hogy már egy órája olvasod a lapot.

Ezzel kapcsolatban felmerült bennem a kérdés, ami már foglalkoztat egy ideje: vajon mikor veszi át az uralmat az online világ? Mikor lesz veszteséges nyomtatott magazint kiadni minden hónapban? Hiszen online minden gyorsabb. Lássuk be, hogy egy havonta megjelenő lap nem képes tartani a tempót a legfrissebb hírekkel. Ettől függetlenül, ahogy írtam: nagyon megfájdulna a szívem, ha a Guru megszűnne, és adja Isten, hogy ne is történjen ez meg soha! Köszönöm, hogy hozzájárultatok a felhőtlen gyerekkoromhoz, amikor anyukámnak rimánkodtam a Guruért az újságosnál, azóta csak fejlődtetek!

MARCI

Érdekes volt ezt a levelet olvasni, mert mikor megkaptam, akkor döbbentem rá, hogy egy hónap híján pont két éve annak, hogy magunk mögött hagytuk a Motor Presse nevű céget (ami meg is szűnt akkor). A korábbi kiadónknál töltött évek komoly nyomot hagytak a magazinon, nem feltétlenül pozitív értelemben, de szerencsére mindez már a múlt, és túlzás nélkül állíthatom, hogy a 2011 augusztusában bekövetkezett váltás minden szempontból jót tett a lapnak. Sőt, ha ez akkor nem következik be, akkor valószínűleg már PC Guru sem lenne, és ahogy az a leveledből is látszik, rajtunk kívül más is sajnálta volna, ha a magazin eltűnik a hazai nyomtatott sajtó palettájáról.

Ami az online sajtó térnyerését illeti, a folyamat egyáltalán nem új, és hazudnék, ha azt mondanám, hogy nincs hatással ránk, de ennek ellenére úgy érzem, hogy az igényes és minőségi lapokra (és szeretem azt hinni, hogy mi ilyet készítünk) mindig lesz igény, és bár gyorsaságban tényleg nem vehetjük fel a versenyt az online felületekkel, a tartalom terén nincs miért szégyenkeznünk, szóval ha minden jól megy (és ha ti is úgy akarjátok), akkor még jó sokáig ott leszünk minden hónapban az újságárusoknál.

SZINKRONDILEMMA

Szia Bate!

Az előző számban **(ami a levél „csúszása" miatt a kettővel korábbi, a 2013/05-ös – Bate)** Stöki írt a szinkronszínészekről egy cikket. Szerintem felesleges erre költeni a pénzt, azért hogy egy-egy karakter híres ember hangján szólaljon meg. Elhiszem, hogy milyen fárasztó lehet felmondani a szöveget a kontextus hiányában, de egy programot megalkotni sem gyerekjáték, tapasztalatból tudom. Ahhoz hogy valakiből szinkronszínész legyen, szinte elég megszületni, viszont a programozók kőkemény órákat ültek a padban és gép előtt, szerintem nem azért, hogy aztán valaki a „jó" hangja miatt lecsapjon a gázsijukból, ráadásul egy nem is kis darabot... Hiszen Stöki szerint is az ő hátán csattanna az ostor. Azt hiszem, az elég világos, hogy tapasztalt programozók nélkül nem lennének ilyen szórakoztatóak játékok, ellenben a szinkronszínészek hiányával. Tudom, hogy hatalmas reklámfogás lehet az, hogy virtuális kedvencünket valódi kedvencünk hangján halljunk, de ez már inkább a marketinges (Greg5) cikkbe passzolna. Kíváncsi vagyok a te véleményedre is erről a témáról.

TOMI

A helyzet az, hogy én egészen más véleményen vagyok, több okból is. Egyrészt a szinkronszínészethez nem elég megszületni, az egy komoly és elég kemény szakma, a programozással összehasonlítani nincs is nagyon értelme, a lényeg, hogy tehetség és rengeteg munka kell ahhoz, hogy valakiből valóban jó szinkronszínész váljon. Másrészt a szinkronszínészek egy fillért sem csípnek le a programozók gázsijából, ugyanis a játék fejlesztésében résztvevő emberek (programozók, szinkronszínészek és mindenki más) fizetésért dolgoznak, és vagy van pénz az alkalmazásukra vagy nincs. Ha van, akkor lesz szinkron, ha nincs, akkor a programozók és más emberek mondják fel a játékban szereplő karakterek szövegeit, és az bizony olyan is lesz. És itt jutottunk el a harmadik ponthoz, ahol eltér a véleményünk: bár kétségtelen, hogy jó programozók (és dizájnerek, rajzolók, tervezők, producerek, rendezők) kellenek egy remek játék elkészítéséhez, de a szinkronszínészek is ugyanolyan fontosak, mert végső soron ők töltik meg élettel a karaktereket. Lehet bármilyen gyönyörűen kidolgozott egy játékbeli figura, de ha egy fontos jelenetnél a szomszéd Pistike érzelemmentes hangján szólal meg, akkor oda a hangulat, elvész a varázs, és ezt sokszor még a legjobb játékmenet sem tudja ellensúlyozni. Én például nehezen tudom elképzelni, hogy a The Last of Us annyira magával ragadó lett volna, ha a programozók mondják fel Joel és Ellie több órára rúgó szövegeit. Szóval semmiképp sem szabad lebecsülni a szinkronszínészek munkáját, az ő közreműködésük épp annyira számít, mint azoké a programozóké, akik mondjuk a mesterséges intelligenciáért vagy a fizikáért felelnek.

Ez volt tehát a júliusi (kifejezetten őszinte) Levrov. Írjátok meg bátran, ha szupernek tartjátok az újságot, hiszen lehet, hogy július végén tényleg elgyengülök, és akkor tuti bekerültök majd a rovatba! >>> levrov@pcguru.hu

AZ ACÉLEMBER

ADATOK

RENDEZŐ
Zack Snyder

SZEREPLŐK
Henry Cavill, Amy Adams, Michael Shannon, Diane Lane, Russel Crowe, Kevin Costner

HOSSZA
143 perc

A sokakat rabul ejtő Sötét Lovag trilógiát követően hatalmas elvárások övezték az idén nyárra időzített Superman rebootot, az Acélembert, és ahogy azt sejteni lehetett, Zack Snyder munkája nem tudott megfelelni a vele szemben támasztott igényeknek. Amíg az egyszerű mozinézők az esetenként logikátlan történetet vetik a film szemére, addig a keményvonalas rajongók azt kérik számon a legújabb Superman-mozin, hogy az miért nem maradt hű a karakter eredeti jelleméhez. Mindamellett, hogy mindkét tábornak igaza van (főleg azoknak, akik a soha nem gyilkoló hőst várták a vászonra), az Acélember mégsem lett olyan gyalázatosan rossz film, mint ahogy azt sokan állítják. A Man of Steel egy igazi nyári blockbuster, ahol sokkal több figyelem fordult a látványra, mint a végletekig kimunkált forgatókönyvre. A nyilvánvaló bukfencek ellenére a történet sodró lendületű, Henry Cavill szinte tökéletes Clark/Superman szerepében, a látvány pedig tényleg lehengerlő, elképesztő látni a vásznon azt az erőt és pusztítást, ami egy átlag Superman képregényre jellemző. Ami valóban fájó, hogy Lois Lane (Amy Adams) karaktere nem lett kidomborítva, illetve a Daily Planet szerkesztősége is teljesen feleslegesen lett beleerőltetve a történetbe. Az Acélember közel sem tökéletes, nem is a legjobb szuperhősös film, de a téma kedvelőinek azért megér egy mozijegyet – azonban ha van rá mód, akkor a siralmas magyar szinkron/fordítás kombót inkább kerüljétek.

Elképesztően látványos, Henry Cavill tökéletes a szerepében, a zene pedig zseniális.

GURUMÉRLEG

A történet néha kissé ostoba, figyelmen kívül hagyja Superman eredeti jellemét, és sok a felesleges szereplő.

ÓZ, A HATALMAS

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BR: 6.990 Ft
3DBR: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
július 10.

A manapság főleg a Pókember-trilógiájáról ismert Sam Raimi által jegyzett Óz mozifilm ugyan nem lett akkora siker, mint a hasonló vonalon mozgó, Tim Burton rendezte Alice Csodaországban, de ez nem tántorította el a hazai filmforgalmazókat attól, hogy többféle kiadásban kínálják portékájukat a lakossági piacon. Az Óz, a nagy varázsló „előzményeit" elmesélő sztori hazánkban beszerezhető lesz sima, egylemezes DVD-ként, illetve érkezik a hagyományos Blu-ray kiadás, a megfelelő technikával rendelkezők pedig akár a Sony szabvány 3D-s verzióját is választhatják (itt a tok tartalmaz egy sima és egy 3D-s lemezt is), persze komolyabb felár ellenében. A DVD-s változat – ahogy az lenni szokott – nem bővelkedik extrákban, a film mellett itt csupán egy bakiparádéval és egy kisfilmmel találkozunk, utóbbi Walt Disney Óz iránti rajongását mutatja be (mindkettő magyar felirattal került a lemezre). Blu-ray fronton már valamivel szélesebb a kínálat, hiszen itt a DVD-n megtalálható bónuszok mellett öt további kisfilm várja a rajongókat kulisszatitkokkal, a film szereplőivel, Danny Elfman zenéjével és egyéb érdekességekkel – természetesen szintén magyar felirat kíséretében. Ha esetleg a moziban elszalasztottátok Óz, a hatalmas kalandját, akkor a Blu-ray változat tökéletes választás lehet az élmény pótlására.

Ismét egy film, ami több kiadásban is elérhető a filmrajongók számára, és az extrákra sem lehet panasz.

GURUMÉRLEG

A Blu-rayek ára az istennek sem akar az elérhető kategóriába csökkenni, és erre jó példa az Óz is.

2015 JÚNIUSÁBAN TERMINATOR 5!

ARNOLDDAL A FEDÉLZETEN

A meglehetősen ellentmondásos negyedik részt követően sokan már lemondtak a Terminátor következő részéről, de az utóbbi hetekben felgyorsultak a dolgok a filmmel kapcsolatban. Előbb Arnold Schwarzenegger nyilatkozta azt, hogy szerepelni fog a folytatásban, méghozzá robotként, aztán a Paramount stúdió lapzártánk idején jelentette be, hogy 2015. június 26-án kerül a mozikba az új trilógia első része. Ez azt jelenti, hogy valamikor 2014 folyamán kezdődnek meg a forgatások. Hát ez érdekes lesz...

JÖN AZ ELRABOLVA 3

LIAM NEESON IS VISSZATÉR

Az Elrabolva (Taken) első része egy igazi meglepetésmozi volt, hiszen senki nem várta, hogy egy sima emberrablós sztoriból egy remek és feszült akciófilm születik. Sajnos az alkotók vérszemet kaptak a kritikai és anyagi sikertől, és elkészült a második rész, ami már a nyomába sem ért az elődjének. A bejáratott név viszont megtette a hatását, ismét jött az anyagi siker, így már készül a Taken 3 is. A produkció minőségét már az is sejteti, hogy Liam Neeson csak 20 millióért volt hajlandó ismét elvállalni a főszerepet...

FÜGGETLENSÉG NAPJA 2

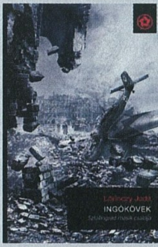
WILL SMITH TÁVOL MARAD

Gyakorlatilag a Függetlenség napja mozis bemutatója óta kering a pletyka, hogy lesz második (sőt, harmadik) rész is az ufóinváziós mozihoz, de most először tűnik úgy, hogy tényleg meg is valósul a projekt, hiszen a bemutatónak már dátuma is van: 2015. július 3. Az biztos, hogy Will Smith nem fog visszatérni a folytatásra, de a legújabb információk szerint Bill Pullman (az elnök) és Jeff Goldblum (a vírustöltő okosember) részesei lesznek az újabb harmadik típusú találkozásnak.

LŐRINCZY JUDIT

Ingókövek - Sztálingrád másik csatája

regény • Ad Astra kiadó

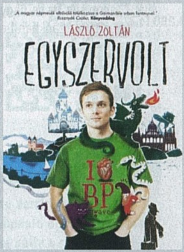


Lőrinczy Judit az Ad Astra kiadó első magyar szerzője, aki a most divatos urban fantasy műfajt keresztezte a mágikus realizmussal, és alkotott egészen egyedit: a Sztálingrádi csata másik történetét írta meg. A könyv különlegességét az adja, hogy mind háborús, mind fantasy regényként megállja a helyét, az írónő már első művében eltalálta a kényes egyensúlyt. Mindkét műfaj rajongóinak bátran ajánlható, meg fogják találni benne, amit keresnek.

LÁSZLÓ ZOLTÁN

Egyszervolt

regény • Agave Könyvek

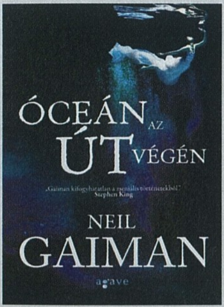


Úgy látszik a június az urban fantasyról szól, itthon végre a már kissé elnyűtt kardozós-varázslós fantasy mellett bővül a repertoár. László Zoltán könyvének esetében egy kis csavarral, hiszen a magyar népmesékből ismerős szereplők köszönnek vissza a történetben, amely Budapesten játszódik, és mindezek mellé kapunk egy picit az írótól megszokott szatirikus társadalomkritikából is. Transzóperencia önt is várja, kérjük fáradjon beljebb!

NEIL GAIMAN

AZ ÓCEÁN AZ ÚT VÉGÉN

Agave könyvek • 192 oldal • 2880 Ft



„Véletlenül írtam egy könyvet. Felolvashatom neked?" – ezzel fogadta Neil Gaiman a feleségét, amikor egy hónapnyi külön töltött idő után újra találkoztak Texasban. Neil Gaiman előző, felnőtteknek szóló könyvének megjelenése óta nyolc év telt el. Azóta írt forgatókönyvet, tartott beszédeket, és ezer más dolgot művelt, de felnőtt regényt nem írt. Az óceán az út végén eredetileg novellának indult, de végül egy rövid regénnyé nőtte ki magát. Emellett az is elég nagy meglepetést okozott, hogy a könyv magyar kiadása az angollal egy időben jelent meg – nem gyakran fordul elő, hogy ilyen gyorsan elkészül a fordítás, de Pék Zoltán munkáján nem érezhető a kapkodás. Műfaj tekintetében azt kapjuk, amire számítunk: urban fantasyt. A könyv hátterét a vidéki Anglia, az író saját gyermekkorának színhelye, Portshmouth városa adja, ahol rövidesen egy utcát is elneveznek a regényről. Egy, a 40-es éveiben járó névtelen férfi meséli el gyermekkorának egyik elfeledett eseményét, és ahogy a történet halad előre, úgy húzza magával egyik emlék a másikat, történetté kerekedve, amiről „hősünk" felnőttként már nem tudja eldönteni, hogy valódi emlékekről van szó, vagy csak a képzelete játszik vele. Megismerhetjük Lettie Hempstockot, a mamáját és a nagymamáját, majd tanúi lehetünk, ahogy a természetfeletti események beszivárognak az akkor hétéves főhős életébe, és ő teljesen magától értetődőnek tekinti őket. Természetesen feltűnik a gonosz is, és a könyv végére kiderül az is, hogy belefér-e egy óceán a vödörbe. Számomra a regény az emberi emlékezet nagyon furcsa működéséről szól, és arról, hogy gyerekként mennyire máshogy tekintünk a világra, továbbá hogy soha nem tudhatod, mi rejtőzik egy kacsaúsztatóban. Rajongóknak kötelező, aki pedig meg szeretne ismerkedni Neil Gaiman életművével, annak ez a kötet tökéletes kezdés lehet.

THE EDITORS

THE WEIGHT OF YOUR LOVE

PIAS ➲ 11 szám

Meglehetősen kevés kéz és ujj kell azon alkalmak megszámolásához, mikor egy zenekar egy lemez alatt lezajló arculatváltása jól sült el. Elég csak az egykori indie reménység, a Bloc Party sorsát megnézni, akik a csúcson kezdték, de már a második koronggal is nagyot koppantak, hogy az éveken át tartó vergődésnek egy teljes feloszlás, majd egy kifejezetten gyatra visszatérés legyen a vége. Habár ez a veszély az Editorst jelenleg még nem fenyegeti, egy tagot már elvesztettek „kreatív nézetkülönbségek" címszóval – hogy pontosan mi húzódhatott a háttérben, azt még egy jó darabig nem fogjuk megtudni, viszont a 2009-es, kifejezetten zseniális „In This Light and On This Evening" után száműzetésbe vonult Editors 180 fokos fordulatot vesz az új lemezzel. A The Weight of Your Love sajnos a bukta esete: a szintipopnak nyoma sincs, ahogy a korai, az Interpolra hajazó Editorsnak sem. Az Echo and the Bunnyment idéző post punk nettó négy szám alatt működik jól, a maradék viszont olyan töltelék, amit még B-oldalra sem illene felrakni.

EZEKET HALLGASD:
Hyena // The Phone Book // Two Hearted Spider

THE BOXER REBELLION

PROMISES

Universal ➲ 11 szám

Underground zenekarnak lenni azért jó, mert nem akkorák az elvárások – ha be is csúszik egy a szokásosnál gyengébb lemez, úgyis csak kevés embernek tűnik fel. Pedig ha valaki, hát a The Boxer Rebellion semmiképp sem az a banda, akiket ennyire el kellene temetni: érthetetlen, hogy mennyire a háttérbe vannak szorítva, hiszen a 2005-ös [illegible] óta stabil csillagai az indie rock szcéna melankolikusabb egének, és ez a Promises kiadásával sem változott. Azt leszámítva, hogy talán ez az eddigi legcsiszoltabb, legtudatosabban összerakott lemezük: nyoma sincs kétkedésnek, töltelékdalnak vagy bárminek, ami egy, még a saját hangját kereső zenekarra lenne jellemző. Már a lemezt nyitó Diamonds is csípőből hozza a Boxer Rebellion klasszikus stílusát, amely dalról dalra vált a pörgős, izgatott tempó és a nyugodt rockhimnuszok hangulata között. Nathan Nicholson hangjára még mindig zongorákat lehetne hangolni, és végre ki is éli magát a nyolcadik helyre zsúfolt Safe House-ban, amely kórusával felér az igazi poplegendák szintjéhez – ideje lenne, ha a bandát is ehhez méltóan kezelnék!

EZEKET HALLGASD:
New York // Safe House // Diamonds

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **20.200** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

ÚJ TAG A GURUS CSAPATBAN

Akik forgatták az előző, 2013/06-os számunkat, azok már tudják, hogy a nyár elején a PC Guru csapata új taggal bővült, méghozzá a gyengébbik nem képviselői közül. **Lor** a „Tesztelj velünk!" pályázat keretében hívta fel magára a figyelmet, és **The Incredible Adventures of Van Helsing** tesztünket már ő írta. Természetesen nem tétlenkedett júniusban sem, a mostani számban két cikket is olvashattok tőle. S hogy miképp lehet bekerülni a Guruhoz? A megoldást lásd lejjebb!

GURU AZ INSTAGRAMON ÉS A GOOGLE PLUSON!

Ha szeretnél mindenféle érdekes (vagy esetleg kevésbé érdekes) képeket látni a PC Guru szerkesztőség életéből, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonodra letölteni az Androidra és iOS-re egyaránt elérhető **Instagram** nevű programot, és rákeresni a **pcgurumagazin** nevű felhasználóra – azok vagyunk mi. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor május óta megtalálhatsz minket a **Google** közösségi oldalán, a **Pluson** is! Ha szeretnél csatlakozni a „köreinkhez", akkor nem kell mást tenned, mint gyorsan megnyitni egy böngészőt, és bepötyögni az alábbi webcímet: **http:// bit.ly/11KdMcY**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

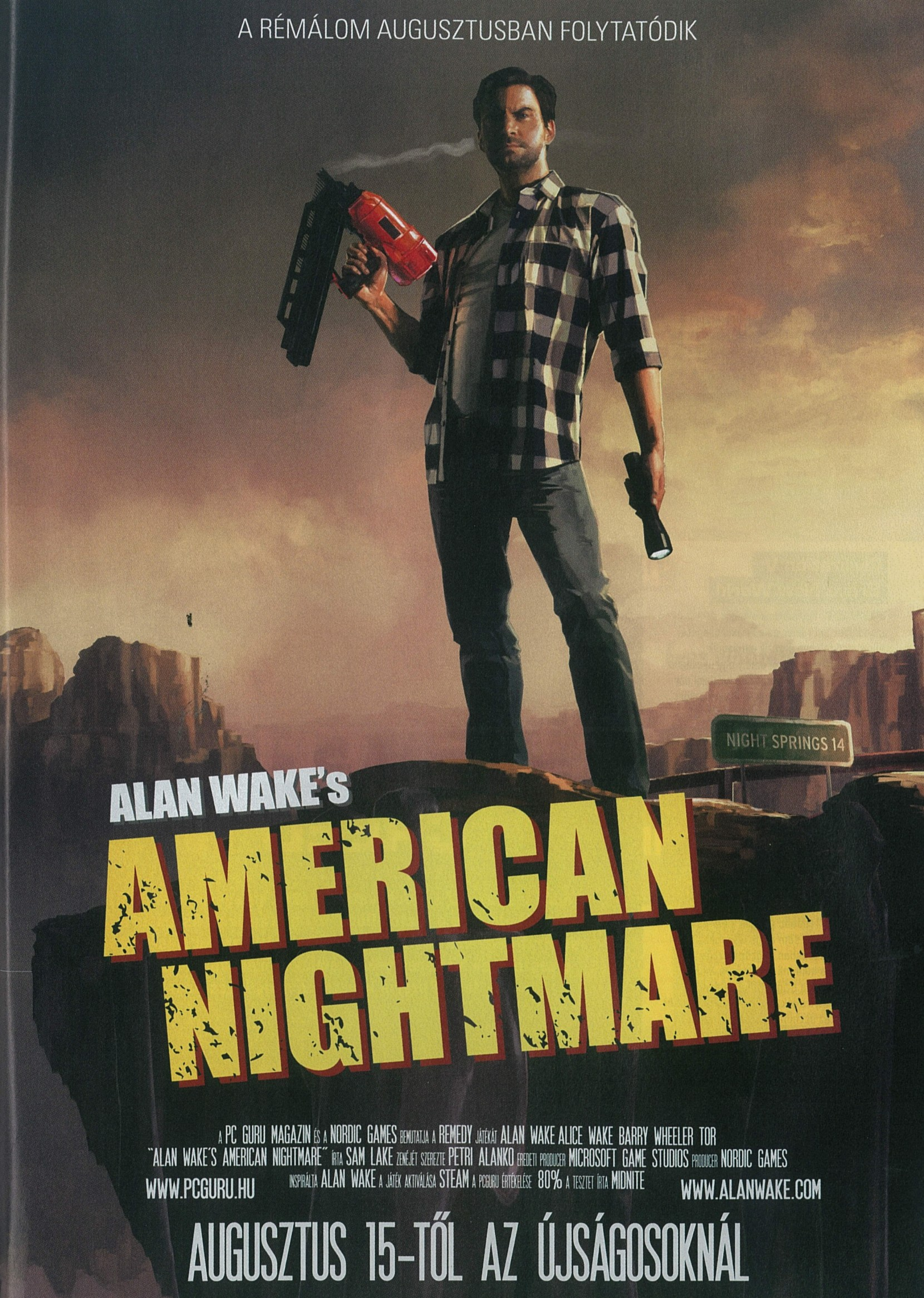
A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

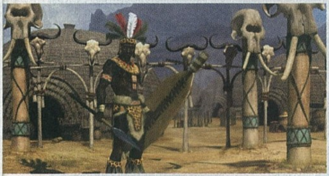
Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.



A RÉMÁLOM AUGUSZTUSBAN FOLYTATÓDIK
NIGHT SPRINGS 14
ALAN WAKE'S
AMERICAN NIGHTMARE
A PC GURU MAGAZIN ÉS A NORDIC GAMES BEMUTATJA A REMEDY JÁTÉKÁT ALAN WAKE ALICE WAKE BARRY WHEELER TOR
"ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE" ÍRTA SAM LAKE ZENÉJÉT SZEREZTE PETRI ALANKO EREDETI PRODUCER MICROSOFT GAME STUDIOS PRODUCER NORDIC GAMES
INSPIRÁLTA ALAN WAKE A JÁTÉK AKTIVÁLÁSA STEAM A PCGURU ÉRTÉKELÉSE 80% A TESZTET ÍRTA MIDNITE
WWW.PCGURU.HU
WWW.ALANWAKE.COM
AUGUSZTUS 15-TŐL AZ ÚJSÁGOSOKNÁL

Shadowrun Returns

TESZT Habár eredetileg június végére vártuk – és már a mostani számban szerettük volna tesztelni –, de végül júliusra csúszott a Shadowrun Returns, a taktikai szerepjátékok nagy reménysége. A legendás cyberpunk univerzum a Kickstarternek köszönheti az új esélyt, és csak remélni tudjuk, hogy a Harebrained Schemes fel tud nőni a feladathoz.

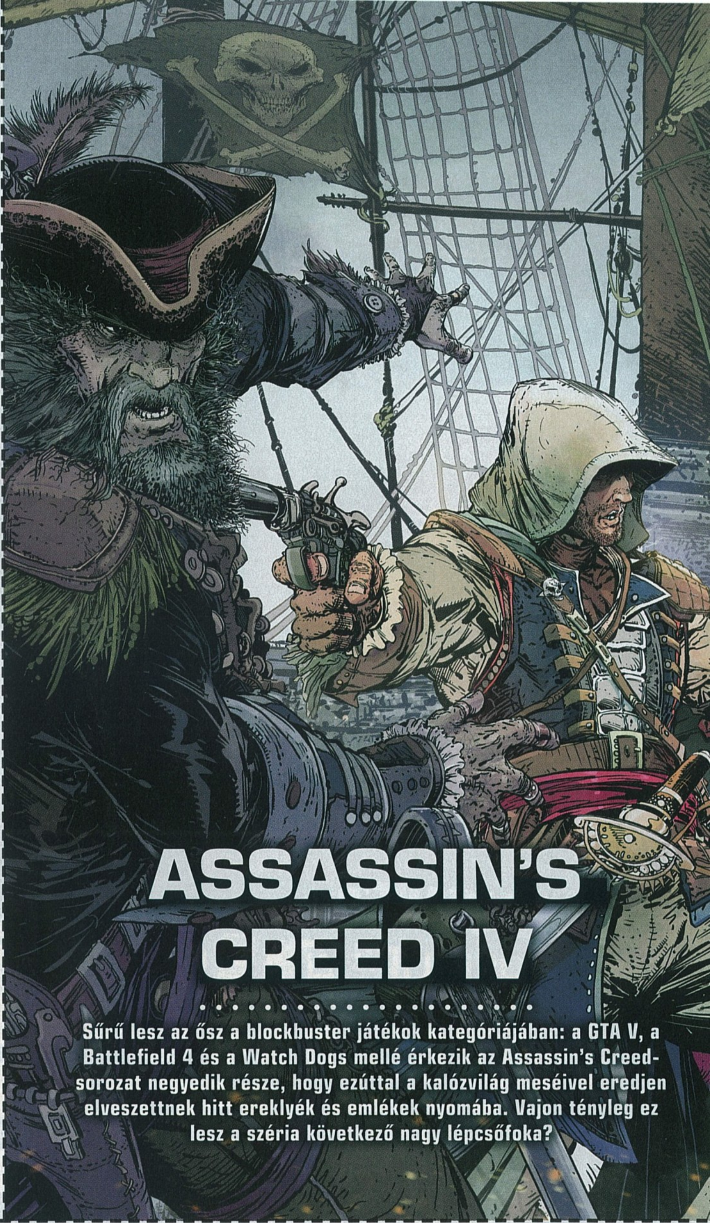


Civilization V: Brave New World

TESZT Egy percnyi pihenőt sem engedélyez Sid Meier és a Firaxis csapata. Július első felében érkezik a második Civilization V kiegészítő, amely egy új világba, a diplomácia sötét útvesztőibe kalauzol pár kör erejéig – vagyis jönnek az átvirrasztott éjszakák és a karikás szemek!

Sims 3 kiegészítők

TESZT }{edenc mester nem úszta meg az idei évet sem Sims 3 kiegészítők nélkül. Augusztusban rögtön kettőt is a boncasztalra küldünk, megnézve, hogy az egyetemi és a szigetvilági kalandok vannak-e annyira jók, hogy megérje kidobni a családot az otthon melegéből, hátrahagyva a biztonságot nyújtó falakat.



ASSASSIN'S CREED IV

Sűrű lesz az ősz a blockbuster játékok kategóriájában: a GTA V, a Battlefield 4 és a Watch Dogs mellé érkezik az Assassin's Creed-sorozat negyedik része, hogy ezúttal a kalózvilág meséivel eredjen elveszettnek hitt ereklyék és emlékek nyomába. Vajon tényleg ez lesz a széria következő nagy lépcsőfoka?

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 15-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS PC-S JÁTÉKKAL!

A CSOMAG TARTALMA:

PC-s játékszoftver, 3 különböző figura, portál, poszter, karakterkártyák, matricák.

Negyedéves előfizetéssel	Féléves előfizetéssel	Éves előfizetéssel
9.490 Ft	13.990 Ft	20.990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

TOVÁBBI AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Metro: Last Light

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft
Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

Negyedéves (3 lapszám) 11.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 15.990 Ft
Éves (12 lapszám) 22.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft
Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

PC GURUS PÓLÓ

Egyhavi előfizetés (1 lapszám) 4.500 Ft

Kérd a speciális egyhavi előfizetésünket, amivel a következő számot postán kapod, és Gurus pólód is lesz. S, M, L vagy XL méretben.

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Splinter Cell: Blacklist

Negyedéves (3 lapszám) 12.990 Ft
Féléves (6 lapszám) 16.990 Ft
Éves (12 lapszám) 23.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

A PC Guru előfizetés mellé a **SPLINTER CELL: BLACKLIST UPPER ECHELON** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Dead Coast bónuszpálya** (letölthető tartalom), **extra játékbeli tárgyak** (arany éjjellátó, szellemcsizma, Upper Echelon öltözet – letölthető tartalmak), **poszter**, és egy **különleges SCB Karambit 4 GB-os USB-kulcs.**

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	**Féléves előfizetés** (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	**Éves előfizetés** (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15.490 Ft**	**Új előfizetőknek:** **18.990 Ft**	**Új előfizetőknek:** **25.990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14.990 Ft**	**Hosszabbítóknak:** **17.990 Ft**	**Hosszabbítóknak:** **24.990 Ft**

AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863

Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257 Minifigurák száma: 6

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300 Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36 20-599-4697-es telefonszámon.